GAME MASTER UNOFFICIAL GUIDE SOROZAT

PC · PS2 · X-BOX · GC

BŐVÍTETT KIADÁS!
Harry Potter
and the Order of the Phoenix
TELJES VÉGIGJÁTSZÁS

HARRY POTTER

- BÖLCSEK KÖVE
- TITKOK KAMRÁJA
- AZKABANI FOGOLY
- TŰZ SERLEGE

AJÁNDÉK MOZGÓ, 3D-S DENEVÉR FIGURA!

> 100%-OS VÉGIGJÁTSZÁSOK
> ÖSSZES ELLENFÉL, TÁRGY BEMUTATÁSA
> CSALÁSOK, TRÜKKÖK MESTER FOKOZATON
> ALKÜLDETÉSEK, VERSENYEK ISMERTETÉSE
> A GYŰJTHETŐ, FELLELHETŐ DOLGOK HELYEI

HARRY POTTER

© 2006 Game Press Kft. Összes jog fenntartva. A kiadvány részeinek vagy egészének reprodukciója, átalakítása más formátummá - beleértve az elektronikus és mechanikus másolatkészítést -, bármilyen információs rendszerben való archiválása és tárolása, és az Interneten való bármilyen formátumban való közlése kizárólag a kiadó írásos engedélyével lehetséges.

A kiadvány a Game Press Kft. teljesen független terméke, semmilyen kapcsolatban nem áll a Harry Potter sorozat fejlesztőivel és kiadójával.
A Harry Potter, Harry Potter and the Sorcerer's Stone, Harry Potter and the Chamber of Secrets, Harry Potter and the Goblet of Fire, Harry Potter and the Prisoner of Azkaban és Harry Potter: Quidditch World Cup nevek, logók, és az ezekhez kapcsolódó bejegyzett védjegyek és részek az Electronic Arts és más személyek tulajdonát képezik.

ISBN 963-06-0420-5

Kiadó: Game Press Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Szerkesztő: Kőrösi Bálint
Borítóterv: Berényi Zoltán

Montírozás és nyomás: Grafika Press

HARRY POTTER - TARTALOMJEGYZÉK

I. Fejezet - Harry Potter és J. K. Rowling 8

II. Fejezet - Harry Potter and the Sorcerer's Stone 10
II.1. A menü 10
II.1.1. Start Game 10
II.1.2. Options 10
II.1.3. Quidditch 10
II.2. Irányítás 10
II.3. Játékmechanizmus 10
II.4. A képernyő 10
II.5.1. Varázslás 10
II.5.2. Varázslatok 10
II.5.2.1. Flipendo 10
II.5.2.2. Alohamora 10
II.5.2.3. Wingardium Leviosa 10
II.5.2.4. Incendio 11
II.5.2.5. Lumos 11
II.6. Szereplők 11
II.6.1. Harry Potter 11
II.6 2. Ronald Weasley 11
II.6.3. Hermione Granger 11
II.6.4. Draco Malfoy 11
II.6.5. Neville Longbottom 11
II.6.6. Fred és George Weasley 11
II.6.7. Lee Jordan 11
II.6.8. Rubeus Hagrid 11
II.6 9. Albus Dumbledore 11
II.6.10. Minerva McGonagal 11
II.6.11. Professor Quirell 11
II 6.12. Professor Flitwick 11
II.6.13. Severus Snape 11
II.6.14. Professor Sprout 11
II.6.15. Madam Hooch 11
II.6.16. Bloody Baron 11
II.6.17. Lord Voldemort 11
II.7. Tárgyak 11
II.7.1. Chocolate Frogs 12
II.7.2. Berite Bott's Every Flavor Beans 12
II.7.3. Wizard Cards 12
II.7.4. Moly 12
II.7.5. Wiggentree Back 12
II.7.6. Flobberworm Mucus 12
II.7.7. Dittany 12
II.8. Ellenfelek 12
II.8.1. Gnome 12
II.8.2. Turtle 12
II.8.3. Slug 12
II.8.4. Doxy 12
II.8.5. Spiky Bushes 12
II.8.6. Venomous Tentacula 12
II.8.7. Peeves 12
II.8.8. Draco Malfoy 12
II.8.9. Fluffy 12
II.8.10. Devil Snare 12
II.8.11. Quirell 12
II.8.12. Voldemort 12
II.9. A végigjátszás 12
II.9.1. Előzmények 12
II.9.2. Első fejezet 12
II.9.2.1. A Bejáranál (Hogwarts' Entrance) 12
II.9.2.2. Flipendo kihívás (Flipendo Challenge) 13
II.9.2.3. Repülés (Broomstick Training) 13
II.9.2.4. Wingardium Leviosa kihívás 13
II.9.2.5. A második emelet (Second floor landing) 14
II.9.3. Második fejezet 14
II.9.3.1. Az udvaron (Hogwarts Grounds) 14
II.9.3.2. Incendio kihívás (Incendio Challenge) 15
II.9.3.3. Incendio kihívás - második rész 15
II.9.3.4. Az udvarban (Hogwarts Front) 15
II.9.3.5. A Rememrall visszaszerzése 15
II.9.3.6. Az udvarban (Hogwarts grounts) 15
II.9.3.7. Az erdő (Forest Edge) 16
II.9.3.8. A Fire Seed barlang (Fire Seed Cave) 16
II.9.3.9. Kviddics (Quidditch) 16
II.9.4. Harmadik fejezet 17
II.9.4.1. Bevezető (Intro) 17
II.9.4.2. Lumos kihívás (Lumos Challange) 17
II.9.4.3. Az alagsor (Predungeon) 17
II.9.4.4. Az alagsor (Dungeon) 17
II.9.4.5. Az alagsor II (Dungeon II) 18
II.9.4.6. A Troll (Troll) 18
II.9.4.7. Kviddics (Quidditch) 18
II.9.5. Negyedik fejezet 18
II.9.5.1. Lopakodás (The Sneak) 18
II.9.5.2. Lopakodás II (The Sneak II) 19
II.9.6. Ötödik fejezet 19
II.9.6.1. A tiltott folyosó (The Forbidden Corridor) 19
II.9.6.2. Az ördögcsapda (Devil's Snare) 20
II.9.6.3. Szárnyas kulcsok (Winged keys) 20
II.9.6.4. A sakkjátszma (The Chess Game) 20
II.9.6.5. Bájitalok (Potions) 20
II.9.6.6. A végső összecsapás (The Final Encounter) 20
II. 10. A varázskártyák (Wizard Cards) 21

III. Fejezet - Harry Potter and the Sorcerer's Stone - Konzol verzió 22
III.1. A Menü 22
III.1.1 Start game 22
III.1.2. Continue game 22
III.1.3. Options 22
III.1.4. Languages 22
III.2. Az irányítás 22
III.3. A varázslás 22
III.3.1. A varázslatok 22
III.3.1.1. Flipendo 22
III.3.1.2. Lumos 22
III.3.1.3. Alohamora 22
III.3.1.4. Spongify 22
III.3.1.5. Diffindo 22
III.3.1.6. Incendio 22
III.4. Ellenfelek 22
III.4.1. Szellem (Ghost) 22
III.4.2. Repülő könyv (Flying Book) 23
III.4.3. Puffapod 23
III.4.4. Doxy 23
III.4.5. Szellemkutya (Gytrash) 23
III.4.6. Troll 23
III.4.7. Bowtruckle 23
III.4.8. Rák (Fire Crab) 23
III.4.9. Gnóm (Gnome) 23
III.4.10. Szúrós tök (Horklump) 23
III.4.11. Imp 23
III.4.12. Mérges csápfű (Venomous Tentacula) 23
III.5. A játék menüje és a tárgyak 23
III.5.1. Folio Magi 23
III.5.2. Folio Bruti Volume I 23
III.5.3. Tejesített küldetések 23
III.5.4. Iskolai rekordok 23
III.5.5. The Standard Book of Spells 23
III.5.6. Varázskönyv 23
III.5.7. Csoki békák 23
III.5.8. Bagoly Berti-féle mindenízű drazsé 23

HARRY POTTER - TARTALOMJEGYZÉK

III.5.9. Tök 23
III.5.10. Süti 23
III.5.11. Bagolycsemege 24
III.5.12. Fiola 24
III.5.13. Drazsézsák 24
III.5.14. Bűzbomba 24
III.5.15. Vakítógránát 24
III.5.16. Nimbusz 2000 24
III.6. A végigjátszás 24
III.6.1. Bevezető 24
III.6.2. Olivander boltjában 24
III.6.3. Megérkezés a Hogwarsba 25
III.6.4. Az első nap 25
III.6.4.1. A Lumos kihívás 26
III.6.4.2. A Dittany felvétele 28
III.6.4.3. Az Asphodel felvétele 28
III.6.5. Az első éjszaka 28
III.6.6. A második nap 28
III.6.6.1. A Spongify kihívás 28
III.6.6.2. A Wiggentree Bark felvétele 30
III.6.7. Második éjszaka 30
III.6.7.1. Hermione megmentése 30
III.6.8. Harmadik nap 30
III.6.8.1. A Diffindo kihívás 30
III.6.9. Harmadik éjszaka 32
III.6.10. Negyedik nap 33
III.6.10.1. Az Incendio kihívás 33
III.6.11. Negyedik éjszaka 35
III.6.11.1. A Moondow felvétele 36
III.6.12. Ötödik nap 36
III.6.12.1. A Puffapod Spores felvétele 36
III.6.12.2. A Flobberworm Mucus felvétele 37
III.6.12.3. A kviddics meccs 37
III.6.13. Ötödik éjszaka 37
III.6.13.1. Az ördögcsapda 38
III.6.13.2. A kulcs üldözése 38
III.6.13.3. A sakkjátszma 38
III.6.13.4. A végső összecsapás 39
III.6.14. Hatodik nap 39
III.7. A varázskártyák lelőhelyei 39
III.8. Wizard Card Pack lelőhelyek 42
III.9. Szörnyenciklopédia (Folio Bruti) 42
III.10. A Gryffindori hirdetőtábla (Notice Board) 43
III.11. Fred és George boltja 43

IV. Fejezet - Harry Potter and the Chamber of Secret - PC verzió 44
IV.1. A menük felépítése 44
IV.2. Irányítás 44
IV.3. Kviddics 44
IV.4. Drazsék 44
IV.5. Tárgyak 44
V.5.1. Varázskártya 44
V.5.2. Bagoly Berti-féle mindenízű drazsé 44
V.5.3. Csoki béka 44
V.5.4. Lebegő könyv 44
V.5.5. Flubberworm Mucous és Wiggentree Bark 45
V.5.6. Kviddicsfelszerelés 45
IV.6. Varázslatok 45
IV.6.1. Alohomora 45
IV.6.2. Flipendo 45
IV.6.3. Lumos 45
IV.6.4. Diffindo 45
IV.6.5. Skurge 45
IV.6.6. Spongify
IV.6.7. Rictusempra 45
IV.6.8. Serpensortia 45
IV.6.9. Silencio 45
IV.7. Szereplők 45
IV.8. Ellenfelek 45
IV.8.1. Manók 45
IV.8.2. Csigák 45
IV.8.3. Rákok 45
IV.8.4. Óriás rákok 45
IV.8.5. Spiky Bushes 45
IV.8.6. Tündérmanók 45
IV.8.7. Nagy tündérmanók 45
IV.8.8. Mérges Csápfüvek 46
IV.8.9. Gombák 46
IV.8.10. Bowtuckles 46
IV.8.11. Kis pókok 46
IV.8.12. Pókok 46
IV.8.13. Óriás pókok 46
IV.8.14. Gonosz manó 46
IV.8.15. Zöld trutyi 46
IV.8.16. Aragog 46
IV.8.17. Baziliszkusz 46
IV.9. Végigjátszás 46
IV.9.1 A fúriafűz 46
IV.9.2. Roxforti éjszaka 46
IV.9.3 A főbejárat 46
IV.9.4. A lépcsők 47
IV.9.5. Rictusempra, sötét varázslatok kivédése óra 47
IV.9.6 Rictusempra verseny 47
IV.9.7 A pontok kihirdetése - először 48
IV.9.8 Megnyitott helyszínek - először 48
IV.9.9 Kviddicsedzés 49
IV.9.10 Bájitaltan óra 49
IV.9.11 A Skurge varázslat 49
IV.9.12 A Skurge verseny 49
IV.9.13 Megnyitott helyszínek - másodszor 50
IV.9.14 A pontok kihirdetése - másodszor 50
IV.9.15 A százfűlé-főzet első összetevője bikornisszarv-őrlemény (Bicorn Horn) 51
IV.9.16 A párbajszakkör 52
IV.9.17 A Diffindo varázslat 52
IV.9.18 A Diffindo verseny 52
IV.9.19 A százfűlé-főzet második összetevője szárított bumszalagbőr (Boomslang Skin) 53
IV.9.20 Megnyitott helyszínek - harmadszor 54
IV.9.21 A pontok kihirdetése - harmadszor 55
IV.9.22 Igazgatói iroda 55
IV.9.23 százfűlé-főzet harmadik összetevője egy kis Monstro (a játékban Goyle) 55
IV.9.24 A Mardekár klubhelység 56
IV.9.25 Menekülés a Mardekár szárnyból 57
IV.9.26 Spongify 57
IV.9.27 A Spongify verseny 57
IV.9.28 Megnyitott helyszínek - utoljára 58
IV.9.29 A pontok kihirdetése - utoljára 59
IV.9.30 A tiltott rengeteg 59
IV.9.31 Aragog barlangja 59
IV.9.32 Út a titkok kamrája felé 60
IV.9.33 A baziliszkusz 60
IV.9.34 Kviddics meccsek 61
IV.9.35 Párbaj 61
IV.9.36 Befejezés 61
IV.9.37. Varázskártya-bajnokság 61

V. Fejezet - Harry Potter and the Chamber of Secret - Konzol verzió 62
V.1. Bevezető 62
V.2. Irányítás 62
V.2.1. Mozgás 62
V.2.2. Varázslás 62
V.2.3. Célzás varázspálcával 62
V.2.4. Cselekvés 62
V.2.5. Szétnézés 62
V.2.6. Kamerakezelés 62
V.2.7. Zoomolás 62
V.2.8. Kviddics 62
V.2.9. Menü 62
V.3. Kviddics 62
V.4. Drazsék 62
V.5. Tárgyak 63
V.5.1. Bagoly Berti-féle mindenízű drazsé 63
V.5.2. Varázskártya 63
V.5.3. Üstök, ládák 63
V.5.4. Varázslópénz 63
V.5.5. Csoki béka 63
V.5.6. Nimbus 2000 63
V.5.7. Üklopszi bagolycsemege 63
V.5.8. Bájital fiola 63
V.5.9. Bűzpatron 63
V.5.10. Vakítógránát 63
V.6. Varázslatok 63
V.6.1. Flipendo 63
V.6.2. Lumos 63
V.6.3. Diffindo 63
V.6.4. Skurge 63
V.6.5. Expelliarmus 63
V.6.6. Avifors 63
V.6.7. Incendio 63
V.6.8. Alohomora 64
V.6.9. Serpensortia 64
V.7. Szereplők 64
V.8. Ellenfelek 64
V.8.1. Manók 64
V.8.2. Fúriafűz 64
V.8.3. Szellemkutya 64
V.8.4. Malfoy, Crak, Monstro 64
V.8.5. Vízköpő 64
V.8.6. Kis pókok 64
V.8.7. Zöld pók 64
V.8.8. Barna pók 64
V.8.9. Szürke pók 64
V.8.10. Aragog 64
V.8.11. Baziliszkusz 64
V.8.12. Zöld trutyi 64
V.9. Végigjátszás 65
V.9.1. Az Odú (The Burrow) 65
V.9.2. Abszol út (Diagon Alley) 65
V.9.3. A fúriafűz 67
V.9.4. Az első tanítási nap 68
V.9.5. Neville békája 68
V.9.6. A párszaszájú 69
V.9.7. A könyvtár 70
V.9.8. Az Avifors varázslat 71
V.9.9. A százfűlé-főzet 72
V.9.10. Incendio 72
V.9.11. Tom Denem (Tom Riddle) 73
V.9.12. A Griffendél a Mardekár ellen 74
V.9.13. A titkok kamrája 74
V.9.14. Az utolsó nap 75
V.10. A Griffendél üzenőfal 75
V.10.1. Fiolatáska 75
V.10.2. Kitűző 75
V.10.3. Teleszkóp 75
V.10.4. Trevor 75
V.10.5. Mérleg 75
V.10.6. Varázslósapka 76
V.10.7. Kesztyű 76
V.10.8. Gadding With Ghouls 76
V.10.9. Tarantula 76
V.11. Segíts a diákoknak! 76
V.12. Mini játékok 76
V.12.1. Manótunkolás 77
V.12.2. Manódobálás 77
V.12.3. A Seprűverseny 77
V.13. Varázskártya lelőhelyek 77
V.14. Hiányzó varázskártyák 78

VI. Fejezet - Harry Potter and the Prizoner of Azkaban - PC verzió 80
VI.1. A menü 80
VI.2. Az irányítás és játékmechanizmus
VI.3. A varázslás 80
VI.3.1. A varázslatok 80
VI.3.1.1. Lumos 80
VI.3.1.2. Alohamora 80
VI.3.1.3. Spongify 80
VI.3.1.4. Depulso 80
VI.3.1.5. Carpe Retractum 80
VI.3.1.6. Draconifors 80
VI.3.1.7. Lapifors 80
VI.3.1.8. Glacius 80
VI.3.2. Kombinált varázslat 81
VI.4. Tárgyak 81
VI.4.1. Chocolate Frog 81
VI.4.2. Cauldron Cakes 81
VI.4.3. Pumpkin Pasties 81
VI.4.4. Bertie Bott's Every Flavour Beans 81
VI.4.5. Üstök 81
VI.4.6. Zászlók 81
VI.4.7. Szekrény 81
VI.4.8. Páncélok 81
VI.4.9. Szobrok 81
VI.4.10. Koponyák 81
VI.5. Az ellenfelek 81
VI.6. A játék menüje 81
VI.6.1. Szív 82
VI.6.2. Kastély 82
VI.6.3. Portrék 82
VI.6.4. Madár 82
VI.6.5. Erszény 82
VI.6.6. H 82
VI.6.7. Ajtó 82
VI.6.8. Papírtekercs 82
VI.7. A végigjátszás 82
VI.7.1. A vonaton 82
VI.7.2. A Carpe Retractum kihívás 82
VI.7.3. A Weasley bolt 84
VI.7.4. Harc Peevesel - első rész 84
VI.7.5. Harc a Pixiekkel 84
VI.7.6. Repülés óra 85
VI.7.7. Harc Peevesel - második rész 85
VI.7.8. Lapifors és Draconifors kihívás 85
VI.7.9. A kviddics meccs 87
VI.7.10. Anti-Dementor lecke 87
VI.7.11. Buckbeak megmentése 88
VI.7.12. Harc a Monster Bookal 88

VI.7.13. A Glacius kihívás 89
VI.7.14. Hagrid kunyhója 89
VI.7.15. Az átjáró 90
VI.7.16. Sirius megmentése 90
VI.7.17. Buckbeak kiszabadítása 91
VI.7.18. Az utolsó dementor harc 91
VI.7.19. Ron utolsó vizsgája 91
VI.7.20. Hermione utolsó vizsgája 92
VI.7.21. Harry utolsó vizsgája 93
VI.7.22. Ismét Hagridnál 94
VI.7.23. Az udvaron 94
VI.7.24. Harc Peevesel - harmadik rész 95
VI.8. A játék teljes kivégzése 95
VI.8.1. Carpe Retractum kihívás 95
VI.8.2. Draconifors-Lapifors kihívás 95
VI.8.3. Glacius kihívás 95
VI.8.4. The Monster Book of Monsters' Encounter 95
VI.8.5. Hippogriff Flying Courses 95
VI.8.6. Pixie Encounter 95
VI.8.7. Portrait Passwords 96
VI.8.7.1. Az alagsori Portrék 96
VI.8.7.2. Az első emeleti Portré (Tilly Toke) 96
VI.8.7.3. A második emeleti Portré (Hesper Starky) 97
VI.8.7.4. A harmadik emeleti titkok 97
VI.8.7.5. A negyedik emeleti Portré 97
VI.8.7.6. Az ötödik emeleti Portré 97
VI.8.7.7. A hatodik emeleti Portré 97
VI.8.7.8. A hetedik emeleti Portré 98
VI.9. A varázskártyák 98
VI.9.1. A kártyákat árusító diákok helyei 98
VI.9.2. A kártyák lelőhelyei 98
VI.9.3. Az utolsó kártya 100
VI.10. Bean Room 100
VI.11. Bean Bonus Room 100

VII. Fejezet - Harry Potter and the Prizoner of Azkaban - Konzol verzió 102
VII.1. A menü 102
VII.1.1. Start Game 102
VII.1.2. Load Game 102
VII.1.3. Bonus Activities 102
VII.1.4. Options 102
VII.1.5. After School Games 102
VII.2. Az irányítás és játékmechanizmus 102
VII.3. A varázslás 102
VII.3.1. A varázslatok 102
VII.3.1.1. Flipendo 102
VII.3.1.2. Expelliarmus 102
VII.3.1.3. Carpe Retractum 102
VII.3.1.4. Draconifors 102
VII.3.1.5. Expecto Patronum 102
VII.3.1.6. Glacius 102
VII.3.1.7. Lumos Duo 102
VII.3.1.8. Reparo 102
VII.3.1.9. Snufflifors 102
VII.4. Szereplők 103
VII.4.1. Harry 103
VII.4.2. Hermione 103
VII.4.3. Ron 103
VII.5. Tárgyak 103
VII.5.1. Chocolate Frogs 103
VII.5.2. Bertie Bott's Every Flavor Beans 103
VII.5.3. Pumpkin Pasties 103
VII.5.4. Cauldron Cakes 103
VII.5.5. Eeylops Premium Owl Treats 103
VII.5.6. Potion Vials 103
VII.5.7. Stink Pellets 103
VII.5.8. Dungbombs 103
VII.5.9. Wiggenweld Potion 103
VII.5.10. Antidote to Uncommon Poisons 103
VII.5.11. Girding Potion 103
VII.6. A játék menüje 103
VII.6.1. Inventory 103
VII.6.2. Tasks 103
VII.6.3. Quests 103
VII.7. Végigjátszás 103
VII.7.1. A vonaton 103
VII.7.1.1. Összetűzés a Slytherinnel 104
VII.7.2. A Tekergők Térképe 104
VII.7.2.1. A térkép 105
VII.7.3. Az első nap 107
VII.7.3.1. A Glacius kihívás 107
VII.7.3.2. A Bájital óra 109
VII.7.4. Neville és a Ghoul 109
VII.7.5. A gaztett 111
VII.7.6. Carpe Retractum 113
VII.7.6.1. A varázsital hozzávalóinak beszerzése 113
VII.7.6.2. A Carpe Retractum kihívás 114
VII.7.6.3. A Lovagszobor 116
VII.7.7. A Patrónus 116
VII.7.7.1. Az Expecto Patronum kihívás 116
VII.7.7.2. Menekülés 119
VII.7.8. Félgyőzelem 119
VII.7.9. Expecto Patronum 120
VII.7.10. Az utolsó nap 122
VII.7.10.1. A teljes varázskártya gyűjtemény 122
VII.7.10.2. A legtöbb házikupa pont 122
VII.7.10.3. A ceremónia 122
VII.8. A varázskártyák 122
VII.8.1. Lelőhelyek 122
VII.8.2. Tulajdonságok 124
VII.9. Folio Bruti 124
VII.10. Elveszett tárgyak lelőhelyei 125
VII.11. Hermione szobrai 125
VII.11.1. A szobrok lelőhelyei 125
VII.12. Ron edényei 125
VII.12.1. Stink Pellets Pot lelőhelyek 125
VII.13. Fred és George boltja 126
VII.14. Mini játékok 126
VII.14.1. Dueling Club 126
VII.14.2. Owl Racing 127
VII.14.3. Hippogriff Flight Challange 127
VII.14.4. Eyetoy játékok (csak a Playstation 2 verzióban) 127

VIII. Fejezet - Harry Potter and the Goblet of Fire 128
VIII.1. Menürendszer, képernyők 128
VIII.1.1. A nyelvválasztó képernyő 128
VIII.1.2. Automatikus mentés 128
VIII.1.3. A főmenü 128
VIII.1.3.1. New Game 128
VIII.1.3.2. Load Game 128
VIII.1.3.4. Options 128
VIII.1.3.5. Quit 128
VIII.1.4. Interfész a játékban 128
VIII.1.4.1. Küldetések után 128
VIII.1.4.2. Két küldetés között 128
VIII.2. Játékmechanizmus, játékmenet 128
VIII.2.1. A shieldek 129
VIII.2.2. A babok 129
VIII.2.3. Az ellenfelek 129
VIII.2.4. Triwizard küldetések 129
VIII.2.5. Cooperative játéklehetőség 129

VIII.3. Irányítás 129
VIII.3.1. Playstation 2 irányítás 129
VIII.3.2. PC irányítás 129
VIII.4. Választható karakterek 129
VIII.5. Varázslatok 129
VIII.5.1. Jinx varázslatok 129
VIII.5.2. Charm (bűbájok) 130
VIII.6. Végigjátszás 130
VIII.6.1. Bevezető küldetés 130
VIII.6.2. Defense against dark arts 130
VIII.6.3. Hogwarts exterior 131
VIII.6.4. Moody's challange (Mordon kihívásai) 131
VIII.6.5 Forbidden forest (Tiltott rengeteg) 131
VIII.6.6. Triwizard task 1 (Trimágus kupa) 132
VIII.6.7. Prefects bathroom (Prefektusok fürdője) 133
VIII.6.8. Herbology (Gyógynövénytanóra) 134
VIII.6.9. Triwizard task 2 (Trimágus kupa) 135
VIII.6.10. Triwizard task 3 (Trimágus kupa) 136
VIII.6.11. A végső harc: Voldemort 136
VIII.7. Alküldetések 136
VIII.7.1. Hogwarts extreior 136
VIII.7.1.1 Dragon Statues 136
VIII.7.1.2. Dark Detectors 136
VIII.7.1.3. Vanishing Card 136
VIII.7.2. Forbidden forest 136
VIII.7.2.1. Dragon Statues 136
VIII.7.2.2. Mushrooms 137
VIII.7.2.3. Vanishing Card 137
VIII.7.3. Prefects bathroom 137
VIII.7.3.1 Dragon Statues 137
VIII.7.3.2. Taps 137
VIII.7.3.3. Vanishing Card 137
VIII.7.4. Herbology 137
VIII.7.4.1. Dragon Statues 137
VIII.7.4.2. Shovels 137
VIII.7.4.3. Vanishing Card 138
VIII.7.5. Moody's challange 138
VIII.7.5.1. Gargoyle 138
VIII.7.5.2. Vanishing Card 138
VIII.8. Gyűjthető kártyák 138
VIII.8.1. Harry kártyái 138
VIII.8.2. Hermione kártyái 139
VIII.8.3. Ron kártyái 140
VIII.8.4. Quest cards 141
VIII.8.5. Creature cards 141

IX. Fejezet - Harry Potter Quidditch World Cup 142
IX.1. Bevezető 142
IX.2. A főmenü 142
IX.2.1. Hogwarts 142
IX.2.2. World Cup 142
IX.2.3. Exhibition 142
IX.2.4. Inventory 142
IX.3. Irányítás 142
IX.3.1. Chaser 142
IX.3.2. Beater 142
IX.3.3. Seeker 142
IX.4. A meccs 142
IX.5. A Hogwarts 143
IX.5.1. Training Exercises 143
IX.5.2. A Hogwarts Quidditch Kupa 145
IX.5.3. A csapatok 145
IX.5.3.1. Gryffindor 145
IX.5.3.2. Ravenclaw 145
IX.5.3.3. Hufflepuff 145
IX.5.3.4. Slytherin 145
IX.6. A Világbajnokság 145
IX.6.1. A nehézségi fokozatok 145
IX.6.1.1. Comet 260 145
IX.6.1.2. Nimbus 2000 145
IX.6.1.3. Nimbus 2001 145
IX.6.1.4. Firebolt 146
IX.6.2. Csapatok 146
IX.6.2.1. Australia 146
IX.6.2.2. Bulgari 146
IX.6.2.3. England 146
IX.6.2.4. France 146
IX.6.2.5. Germany 146
IX.6.2.6. Japan 146
IX.6.2.7. The Nordic Team 146
IX.6.2.8. Spain 147
IX.6.2.9. USA 147
IX.7. Queerditch Marsh 147
IX.8. Varázskártyák 147
IX.8.1. A kártyák megszerzése 147

I. Melléklet - Az irányítás 152

II. Melléklet - Csalások, kódok 153

III. Melléklet - Angol-magyar szótár 155

I. Fejezet – Harry Potter és J. K. Rowling

J. K. Rowling életrajza

Joanne Rowling 1965. július 31-én látta meg a napvilágot a Bristol melletti Chipping Sodburyben. Írói nevét – J. K. Rowling – a kiadója nyomására vette fel, ahol a középső tag Kathleenre (nagymamájára) utal. A kiadó szerint egy nő könyvét jóval kevesebb fiú olvasná el, ezért rejtették ilyen titokzatos monogram mögé.

Joanne szülei katonák voltak és 19 éves korukban házasodtak össze – édesanyja mindössze 20 éves volt, mikor megszülte őt. Négy éves korában leköltöztek vidékre, egészen pontosan Winterbournebe, ahol megismerkedett a szomszédjukban lakó Potter testvérekkel – egy fiú és egy lány -, akikkel jóban volt, és nagyon irigy volt az ő nevükre, különösképpen, mivel a sajátját egy cseppet sem szerette (Rowling pin-nek – azaz sodrófának, illetve Rolling Stones-nak – a híres zenekar, csúfolták). A testvérpár fiú tagja azóta is bőszen hangoztatja a médiában, hogy nem csak hogy ő ihlette Harry vezetéknevét, hanem személyesen róla mintázta Rowling. Az írónő ezen csak mosolyog – természetesen nem igaz.

Rowling már kiskorában kis történetekkel szórakoztatta Di nevű húgát, valamint az iskolában az ebédszünetben folytatásos sztorikat adott elő osztálytársainak. Középiskolában a kedvenc tárgya az angol volt, ám a testnevelést nagyon nem szerette, egyszer még a karját is eltörte az órán. 1983-ban fejezte be a gimnáziumot és a dél-Anglia partjainál található Exteri Egyetemen tanult tovább Francia szakon.

Ez utóbbit szülői nyomásra tette, ám nagyon megbánta, mert nem szerette – ám minden rosszban van valami jó alapon azért megjegyzi, hogy rendkívül élvezte a 12 hónapos párizsi tanulmányi évet. Szülei úgy gondolták, hogy remek titkárnői karriert futhat be két anyanyelven beszélt világnyelvvel.

Miután lediplomázott, Londonban kezdett el dolgozni az Amnesty Internationalnél – annál a szervezetnél, ami az egész világon az emberi jogokért harcol, itt Rowling Afrika francia nyelvű részével foglalkozott. Elmondása szerint azt szerette legjobban ebben a munkában, hogy míg senki nem figyelt rá, nyugodtan pötyöghette a kis történeteit akár munkaidőben is.

1990-ben Joanne az akkori barátjával Manchesterbe költözött, és éppen albérletet kerestek, mikor hazafelé menet a vonaton egyszerre csak eszébe jutott Harry története. Sajnos nem volt nála toll és akkoriban még túl félénk volt ahhoz, hogy bárkitől is kérjen – a vonat késett, így több mint négy órát utazott, ez alatt pedig szinte teljesen kigondolta Harry kalandjainak első fejezeteit. Több szereplő, helyszín, sőt még maga Harry karaktere is már szinte végleges volt ekkor. Úgy gondol vissza ezekre a dolgokra, hogy tulajdonképpen örül is neki, hogy gyáva volt tollat kérni, hiszen amíg írt volna, egy csomó mindent elfelejtett volna az ötletek közül.

Kilenc hónappal később kilépett a munkahelyéről és Portugáliába költözött, ahol angolt tanított. Szerette, ám kissé zavarta, hogy gúnynevei még idei is elkísérték – diákjai állandóan Rolling Stonenak hívták. Délutánonként és esténként tanított, délelőttjét így az írásnak szentelhette. Ebben az időben halt meg édesanyja, amit hatalmas traumaként élt meg – ettől kezdve sokkal jobban átérezte Harry érzelmeit elvesztett szülei iránt, és természetesen sokkal hitelesebben tudta megírni ezeket. Portugáliában írta meg a Bölcsek Kövében szereplő kedvenc fejezetét: az Edevis Tükrét.

1992. október 16-án férjhez ment Jorge Aranteshez és 1993. július 27-én megszületett közös kislányuk, Jessica Rowling Arantes. A házasság nem sokáig tartott, Rowling elvált férjétől és visszaköltözött Angliába 1994 végén. Folytatni akarta tanári karrierjét, ám előtte be akarta fejezni a Bölcsek Kövét, mert tudta, ha teljes munkaidőben dolgozik, akkor egyhamar nem fog végezni vele. Mivel nem volt munkája, ezért rendkívül rossz körülmények között lakott kislányával, tehát, hogy ne a hideg lakásban kelljen ülniük, egész nap kávéházakban írta regényét – kislányát pedig állandóan vitte magával.

Könyvét nemsokára befejezte, és ekkor kezdett kiadót keresni neki. Sorra visszautasították, végül 1996. augusztusában telefonált ügynöke, hogy a Bloomsbury kiadó szívesen megvenné a kéziratot – 4000 dollárt fizettek érte.

Angliában 1997. júniusában jelent meg a könyv – Rowling eleinte úgy gondolta, hogy nem lesz túl sikeres, ám tévedett: már ebben az évben elnyerte a British Book Awards „Legjobb gyermekkönyve" és még egy sor másik díjat.

Néhány hónappal később Arthure Levine megvásárolta az amerikai kiadási jogokat több, mint 100.000 dollárért. Az írónő ekkor végleg felmondott állásában, hogy idejét már csak az írásnak szentelhesse. Amerikában 1998. szeptemberében jelent meg a könyv, majd 2000-ben a Warner Brothers megvette a film jogait.

Rowling 2001. december 26-án házasodott össze második férjével, Neil Murray-jel, 2003. március 23-án megszületett első fiuk – David Gordon Rowling Murray -, 2005. január 23-án pedig lányuk, Mackenzie Jean Rowling Murray. Az írónő azóta is boldog házasságban él, mint Anglia egyik leggazdagabb embere.

Harry Potter és a Bölcsek Köve

A történet elején egy csendes kis házba tekinthet be az olvasó, ami azonban korántsem olyan csendes, mint amilyennek kívülről látszik. Egy ködös éjszakán egy repülő motorral érkező ember letesz egy kosarat a ház küszöbére, becsenget, majd otthagyja azt. A kosárban egy pólyás lapul, mellette pedig egy levél fekszik, melyben arra kérik a ház lakóit, hogy neveljék fel az unokaöccsüket – ugyanis a gyermek anyai ágon rokonuk. Telnek az évek, míg a kisgyerek – Harry – felnő, és egy nap egy furcsa levelet kap, melyben közlik vele, hogy felvették a Roxfort varázstanodába, és hogy szeptember elsején jelenjen meg a King's Cross pályaudvar 9 és háromnegyedik vágányánál, ahonnan a vonata indul majd. Persze nem sok mindent ért ebből, ám a lényeg, hogy mégis elkeveredik valahogy a furcsa iskolába, azonban amíg idáig eljut, rengeteg megaláztatást és szenvedést kell eltűrnie mostohaszüleitől. Nem is csoda, hogy remekül érzi magát az új helyen, ami egy bentlakásos iskola, így Harrynek csak a nyári szünetben kell hazatérnie – előtte azonban segítségével fény derül egy bizonyos gonosz va-

rázsló – Voldemort – létezésére, aki többek között megpróbálta őt is megölni gyermekkorában – ettől van az a villám alakú forradás a homlokán. Az első részben Voldemort még nagyon gyenge, és hogy erősebb lehessen, egy bizonyos Bölcsek Kövét akarja felhasználni életereje visszaszerzésére, Harrynek és barátainak azonban sikerül ebben megakadályoznia.

Harry Potter és a Titkok Kamrája

A második részben Harry visszatér utált mostohájához a nyári szünetre, és alig várja, hogy ismét a Roxforban lehessen – sajnos mostohái az összes könyvét és varázstárgyát elzárták előle, így rettentően unatkozik. Szerencsére egyik éjszaka feltűnik legjobb barátja Ron két bátyjával egyetemben, akik kiszabadítják a szörnyű házból és elviszik magukkal saját házukba, hogy ott töltsék közösen a nyár hátralevő részét. Ismét eljön a szeptember, ám Harry és Ron lekésik a suliba induló vonatot, így kénytelenek Ron apjának repülő kocsijával menni – amit aztán jól össze is törnek. Némi romantikus szál fűződik a történetbe Ginny személye révén, aki Ron húga és teljesen oda van Harryért – ám ez egy plátói szerelem marad. Természetesen ez az év sem marad izgalmak nélkül, hiszen most éppen egy Titkok Kamrája nevű rettenetes hely nyílt ki az iskolában, ahonnan egy szörnyeteg szabadult el, aki kővé dermeszt mindenkit, akivel csak találkozik. Természetesen Harryék megtalálják az utat a kamrába, ahol nem kis meglepéssel találkoznak szembe... Szerencsére a végén minden jóra fordul, sikerül megölni a szörnyet, és még Ron is túléli a hatalmas pókokkal való találkozást.

Harry Potter és az azkabani fogoly

Ebben a részben Harryék harmadik évüket kezdik meg az iskolában. Sajnos ez az év sem kezdődik zökkenőmentesen: már a vonaton kiderül, hogy az Azkaban nevű szörnyű börtönből megszökött egy közveszélyes őrült, nevezett Sirius Black. Black egy megátalkodott sötét varázsló, aki egyetlen varázslatával 13 embert ölt meg – most pedig Harry Potter nyomába ered, hogy segítségére legyen a sötét nagyúrnak, Voldemortnak. Éppen ezért a Roxfortot ebben az évben Dementorok őrzik – ezek a borzalmas lények kiszívják az ember lelkét, nem véletlenül ők őrzik az Azkabanant is. Harrynek többször is meggyűlik ezekkel a teremtményekkel a baja, csak Lupin professzor segítségével lehet úrrá rajtuk – ő tanít neki egy rendkívül hatásos ellenvarázslatot a gonosz lények kicselezésére. Közben kiderül, hogy Sirius nem is őrült, és nem is akarja megölni Harryt és még csak nem is ő árulta el Harry szüleit a sötét nagyúrnak – mi több, arra is fény derül, hogy Black Harry keresztapja. Szülei ugyanis nagyon jóban voltak vele – csakúgy, mint Peter Pettigrewal, alias Féregfark. Valójában ő dobta fel az ősöket, majd Voldemort bukása után patkány alakot öltött és egy varázslócsaládnál keresett menedéket – egészen pontosan Ron családjánál, akik még csak nem is sejtették ezt. Harrynek ezután be kell bizonyítania, hogy keresztapja nem gyilkos – sajnos ez nem sikerül, ám biztonságosan el tud menekülni a figyelő szemek elől, így a varázslófiúnak végre van egy igazi szövetségese, akiben bármikor megbízhat.

Harry Potter és a tűz serlege

Harry és barátai a negyedik évükhöz érkeztek az iskolában. Előtte azonban a nyári szünetben Ron apja elviszi őket a Kviddics világbajnokságra, ahol furcsa dolog történik: megjelenik az égen Voldemort jele, és mindenhonnan gonosz halálfalók kezdenek el özönleni, és hatalmas felfordulást csinálnak. Szerencsére Harryéknek sikerül megmenekülniük, és egy időre megfeledkezni ezekről az emberekről. Ebben az évben a Roxfort kapta a megtiszteltetést, hogy megrendezheti a Trimágus Tusát, amin a három európai varázslóiskola legjobbjai indulhatnak. A Beuxbatonsból Fleur Delacour, a Durmstrangból Viktor Krum, míg a Roxfortból Cedric Diggory lesz ez az ember – ám a kiválasztást végző tűz serlege még egy nevet kidob: Harry Potterét, annak ellenére, hogy ő nem is nevezett. A szabályok értelmében nem tehet semmit, ha a serleg kiválasztotta, indulnia kell – pedig cseppet sem veszélytelen a verseny: sárkányok, kákalagok, sellők, és egy csomó más ronda lénnyel kell megküzdeniük majd. Ami még ennél is rosszabb, hogy barátja, Ron nem hisz neki, hogy nem ő dobta be a saját nevét – feltűnési viszketegségből. A tusa utolsó részében egy labirintusban kell megkeresni a résztvevőknek a kupát, amit azonban teleportkészülékké varázsoltak – így Harry és Cedric egy temetőbe kerül, ahol szemtanúi lehetnek Voldemort visszatérésének. A gonosz varázsló megöli Cedricet, Harrynek azonban sikerül elmenekülnie és elmondania a visszatérést az iskola bölcs igazgatójának, Dumbledorenak. Sajnos Harrynek egyedül csak ő hisz, pedig az emberek nem is sejtik, mekkora veszély fenyegeti őket.

Harry Potter és a Főnix rendje

Az ötödik év kezdődik, ám természetesen ismét nem zökkenőmentesen. Harry ismét mostoháinál lakik a szünidőben, ahol halálra unja magát és legizgalmasabb elfoglaltsága, hogy a híradót nézze, amiben utalást találhat Voldemort visszatérésére – halálesetek, balesetek képében. Szerencsére eddig ennek semmi nyoma, ám ő nem nyugodt. Egyik este egy sikátorban néhány dementor támad rá, akiket csak egy varázslattal tud elűzni – ám mivel a diákoknak tilos iskolaidőn kívül varázsolni, ezért ki akarják csapni a Roxfortból. A tárgyaláson Dumbledore is megjelenik, és szerencsére elsimítja a dolgot – pedig az ő szénája sem áll túl jól. Még mindig nem hisznek neki, hogy a sötét nagyúr visszatért, mi több, a Mágiaügyi Minisztérium egyenesen nevetségesnek tartja – annak ellenére, hogy pontosan tudják, igaza van. Az iskola egy újabb gonosz tanárral gyarapodik, akivel Harryéknek igencsak meggyűlik a bajuk – nem elég, hogy sorra hoz új rendeleteket, de még a kviddicscsapatukat is be akarja szüntetni. Fokozza a problémát, hogy év végén kemény vizsgákat kell letenniük az ötödéveseknek, valamint soha nem látott mennyiségű házi feladatot kapnak – nagyon össze kell szedni magukat, így érthető, ha alig marad másra idejük – pedig izgalmakban nem lesz hiány, hiszen Harry azt is megtudja, hogy Voldemort miért akarta kiskorában megölni, ám ez egy ember életébe kerül, amit nem tud megbocsátani magának...

Harry Potter és a félvér herceg

A hatodik év. Harry élete legrövidebb nyarát tölti mostohaszüleinél, szerencsére nem egy újabb tárgyalás miatt. Itt kell igazán felkészülnie a Voldemort elleni csatára, amihez szövetségeseket is kell gyűjtenie. Érdekes, hogy Hermionével mennyire megerősödik Harry kapcsolata – eddig csak úgy gondolt rá, hogy „el lehet vele lenni", most azonban már sokkal többet jelent neki a lány – a trió igazi csapattá kovácsolódik össze....

II. Fejezet - Harry Potter and the Sorcerer's Stone

II.1. A menü

II.1.1. Start Game
Új játék kezdése. Összesen hat helyre menthetünk, ám egyszerre mindig csak egyet használhatunk. Itt tölthetjük be a régebbi állásokat is.

II.1.2. Options
A szokásos beállítások helye.

Resolution	A felbontás nagysága
Color Depth	Színmélység beállítása
Textures Detail	Milyen minőségűek legyenek a textúrák
Object Detail	A tereptárgyak grafikájának beállítása
Brightness	A képernyő világossága
Mouse Speed	Az egér sebessége
Music Volume	A zene hangereje
Sound Volume	Az egyéb hangok erőssége
Controls	Az irányítás beállítása

II.1.3. Quidditch
A népszerű varázslósportot próbálhatod ki rögtön. A Practicenél gyakorolhatsz, míg a Tournamentnél egyből belecsaphatsz a sűrűjébe, és a házibajnokságban terelgetheted a csapatod.

II.2. Irányítás

A játék irányítása alapvetően két részre osztható: amikor gyalog haladsz, illetve mikor seprűre pattansz és azzal repkedsz körbekörbe. Gyaloglásnál nincs semmi szokatlan: az előre-hátra mozgáson kívül – amit a billentyűzettel kivitelezhetsz – az egérrel tudsz forgolódni, sajnos oldalazás nincs a játékban, bár pár helyen nagyon elkélne. A játék során többször érdemes átkonfigurálni a billentyűzetet, az adott helyzetnek megfelelően, erre az adott résznél térek majd ki. A repkedés – mint a varázslók fő közlekedési formája – igen fontos szerepet tölt be a játékban – igaz, csak megadott helyeken lehet igénybe venni. Többször is kell majd kviddicsmeccset – ez egy igazi mágussport – játszani, melyben a Seeker szerepét kapod, akinek az a dolga, hogy elkapja a villámgyorsan cikázó arany labdácskát.

II.3. Játékmechanizmus

A játékban Harry Pottert irányítod, aki társaival együtt azon munkálkodik, hogy kideritsék, vajon mire is jó a Bölcsek Köve. A történet során rengeteg felvehető dologgal fogsz találkozni (babok, kártyák, stb.), melyeket érdemes gyűjteni, hiszen hasznos extrákat szerezhetsz értük. Leglényegesebb rész a varázslás, erről a II.5.1. részben olvashatsz. Ellenfeleidet is varázslatokkal győzheted le, és bizony nem egyszer lesz főellenségharc is, ami egy kicsit nehezebb lesz az átlagos csatáknál. A játékban lesz jó pár könnyebb-nehezebb puzzle is, amik megoldásra várnak – természetesen a leírásban mindenre fény derül.

II.4. A képernyő

Nem túl sok minden van feltüntetve a képen, így az a veszély nem fenyeget, hogy belekeveredrnél. Mindössze a bal felső sarokban látható egy villám alakú csík, mely Harry életét hivatott szimbolizálni. Ha ez nullára csökken, sajnos meghal, neked pedig újra kell csinálnod az adott részt. Az ESC gombot megnyomva a menübe jutsz, ahol középen megszemlélheted az egyes házak pontjainak alakulását, az összegyűjtött kártyák mennyiségét (25 darab van), valamint a begyűjtött babok számát. Az itt levő Folio Magiban tekintheted meg a kártyákat. Bővebben a II. 10. részben.

II.5. Varázslás

II.5.1. Az alapok
Természetesen igen lényeges alapját képezi a játéknak. Minden egyes varázslatot meg kell tanulnod, utána tudod csak használni. A bal gombot lenyomva az egéren tudod felemelni a pálcád, majd azt a megfelelő területre irányítva, a kurzor átváltozik, te pedig elsütheted a mágiát. Szerencsére a program magától felismeri, hogy az adott helyen éppen milyen varázslatot lehet alkalmazni, így ezzel neked nem kell foglalkoznod. Minden órán megtanulsz egy új mágiát (kivéve a Bájital órát) – ezt a következőképpen teheted meg: a professzor mutat egy ábrát, melyet neked az egérrel adott idő alatt „körbe kell rajzolnod". Ha az idő lejárta után több mint 50%-ot megcsináltál, akkor tiéd a varázslat és újra próbálkozhatsz, mégpedig extra pontok fejében – ezeknek a háziversenyben van jelentősége. A pontok így alakulnak a teljesítmény függvényében:

50%-os teljesítmény:	5 pont
65%-os teljesítmény:	10 pont
80%-os teljesítmény:	15 pont
95%-os teljesítmény:	20 pont

Tehát, ha másodszorra több mint 65%-ot csinálsz, akkor ismét újra próbálkozhatsz, ha harmadszorra átviszed a 80%-ot, akkor szabad van nekifutni az utolsó próbának, ahol már 95%-ot kell teljesítened, ám ezért már igen tetemes pont jár.

II.5.2. Varázslatok
A következő mágiák találhatóak a játékban:

II.5.2.1. Flipendo
Jele: Spirál
Különböző tárgyakat tudsz vele arrébb lökni/megforgatni, illetve a legtöbb ellenfelet ezzel tudod megsebezni. A legtöbbet használt varázslat.

II.5.2.2. Alohamora
Jele: Kulcslyuk
Bezárt ajtók és lezárt kincsesládák felnyitására szolgál. Sokszor csak ennek segítségével tudsz továbbjutni, illetve a ládákból egy csomó értékes tárgyat szerezhetsz.

II.5.2.3. Wingardium Leviosa
Jele: W
Tárgyakat tudsz vele lebegtetni, így nem kell csupán a fizikai erőre támaszkodni. Főleg ládákat fogsz vele mozgatni – ezeket a megfe-

lelő helyre téve kapcsolók aktivizálódnak, melyek általában a továbbvezető utat nyitják meg.

II.5.2.4. Incendio
Jele: Tűz
A gonosz növényeket lehet vele lelohasztani. Többek között a szúrós bokrok sem kedvelik, ám a Venomous Tentaculákat csak időlegesen üti ki.

II.5.2.5. Lumos
Jele: Lámpa
A Gargoyle nevű kőszobroknál fogod használni – ha rájuk varázsolsz, megelevenednek és titkos átjárókat nyitnak meg vagy éppen lifteket hoznak működésbe.

II.6. Szereplők

Először is érdemes megismerkedni azokkal, akikkel összehoz majd a sors – ismerve őket, könnyebb dolgunk lesz.

II.6.1. Harry Potter
Varázslótanonc, akit te irányítasz. 11 éves, első osztályos a Hogwarts nevű varázslóiskolában. A homlokán található egy villám alakú forradás, amellyet Voldemort nagyúr ejtett rajta, mikor kiskorában meg akarta ölni. Harry nyíltszívű, őszinte ember, aki mindent megtenne a barátaiért. A játékban csak őt fogod irányítani.

II.6 2.Ronald Weasley
Harry legjobb barátja. Már a Hogwartsba vezető úton megismerkednek és jó barátságot kötnek. Ron hűséges barát, mindenben segíti Harryt – persze azért surlódások néha előfordulnak még a legjobb barátok között is.

II.6.3. Hermione Granger
Harry és Ron kis barátnője. Eminens tanuló, az iskola legjobbja. Magának és szüleinek szeretne bizonyítani, hiszen „sárvérű", azaz mindkét szülője ember, tehát a hagyományos értelemben nem nevezhetőek varázslóknak – Hermionének ezért sokszor keményen meg kell fizetnie, főleg Malfoy köszörüli rajta előszeretettel a nyelvét. A játékban sok helyen segít majd.

II.6.4. Draco Malfoy
Miután Harry visszautasította barátságát, örök ellenségekké váltak, és a gonosz Malfoy ott tesz keresztbe neki, ahol tud. A játékban többször is meggyűlik vele a bajod – még a kis Nevillet sem kíméli.

II. 6. 5. Neville Longbottom
Ügyetlen, gyámolításra szoruló srác. Szerencséjére Harryék szívesen viselik gondját, többek között akkor is, mikor Malfoy akarja megtréfálni.

II.6.6. Fred és George Weasley
A nyughatatlan ikrek. Ron bátyjai, akik mindig valami rosszban sántikálnak. Az összes titkosjáratot ismerik a Hogwartsban, nincs rejtély ami elbújhatna előlük. A játékban többször találkozol velük és ha adsz nekik 25 babot, akkor mindig adnak egy varázskártyát.

II.6.7. Lee Jordan
A kviddicsmeccsek kommentátora, Gryffindori fiú. Többször elragadja az indulat és élesen drukkol a meccsen csapatának, McGonagal professzor legnagyobb ellenszenvét kivívva ezzel.

II.6.8. Rubeus Hagrid
A nagyszívű óriás. Valaha ő is a Hogwarts tanulója volt, ám egy incidens miatt kirúgták, ám Dumbledore professzor megengedte, hogy ott maradjon, mint segítő. A játékban meg kell oldalni neki egy feladatot.

II.6 9. Albus Dumbledore
A Hogwarts igazgatója, hatalmas tudású varázsló. A játékban kétszer futsz össze vele.

II. 6. 10. Minerva McGonagal
Az igazgatóhelyettes, a Gryffindor ház vezetője. Szigorú, ám igazságos asszony. A játék során ő juttatja be Harryt a kviddicscsapatba.

II.6.11. Professor Quirell
A Sötét varázslatok kivédése tárgyat oktatja, tőle tanulhatod meg a Flipendo és Lumos varázslatokat. A játék végén fény derül rá, miért is visel turbánt a tanár.

II 6.12. Professor Flitwick
A Hogwarts tanára, akitől majd a Wingardium Leviosát tanulhatod meg.

II.6.13. Severus Snape
A Bájital tanár. Ki nem állhatja Harryt, és akárcsak Malfoy, ő is ott tesz keresztbe neki, ahol tud. Késés miatt még pontot is levon a Gfyffindor háztól. A játék során megbíz egy feladattal, melyet eredményesen teljesítened kell.

II.6.14. Professor Sprout
A Herbalógiát tanítja az iskolában. Tőle tanulhatod meg, hogyan veheted fel a harcot a mérges növényekkel szemben – mégpedig az Incendio varázslat képében.

II.6.15. Madam Hooch
Tőle tanulsz meg majd repülni. Bármikor visszatérhetsz hozzá egy kis gyakorlásra.

II.6.16. Bloody Baron
A Véres Báró nagy segítségedre lesz abban, hogy bejuthass titkos helyekre, hiszen előtte nincsenek zárt kapuk. Hozzá azonban ne érj, mert megsebez!

II.6.17. Lord Voldemort
Harry esküdt ellensége. Egyelőre gyenge még, ám a játék végén össze kell vele csapnod.

II.7. Tárgyak

A játékban nem túl sok tárgy található, ennek következtében nem is túl bonyolult a játékmenet. A következőkkel fogsz találkozni kalandjaid során:

II.7.1. Chocolate Frogs
A csoki békák az egészségedet állítják vissza, ha nagyon lecsökkenne a bal oldalon látható villám szintje, érdemes gyorsan keresni egy ilyet.

II.7.2. Berite Bott's Every Flavor Beans
A színes babokat érdemes gyűjteni, hiszen ezzel tudsz Frednél és Georgenál fizetni.

II.7.3. Wizard Cards
A varázslókártyák gyűjtése jó móka, így többet tudhatsz meg az ebben a világban élő/élt híresség ekről. Összesen 25 darab van belőlük.

II.7.4. Moly
A bájital egyik összetevője.

II.7.5. Wiggentree Back
A bájital egyik összetevője.

II.7.6. Flobberworm Mucus
A bájital egyik összetevője.

II.7.7. Dittany
A bájital egyik összetevője.

II.8. Ellenfelek

Utad során rengeteg kisebb ellenféllel kell megküzdened, ezek általában nem jelentenek túl nagy kihívást, ám belefutsz majd néhány főellenfél harcba is, melyek már kicsit nehezebbek lesznek.

II.8.1. Gnome
Az egyik alap ellenség. Idegesítőek, rondák és sokan vannak. Varázsolj rájuk bőszen Flipendót.

II.8.2. Turtle
Ezt a teknőcöt nem lehet megsemmisíteni, egy Flipendóval a hátára tudod borítani, de csak ideiglenesen – néhány másodperc után visszaáll és folytatja üldözésed.

II.8.3. Slug
A csigák nem túl veszélyes ellenfelek, mindig megadott pályán mozognak, így könnyen ki lehet őket kerülni, csak vigyázz az általuk húzott nyálkára, ugyanis az is sebez! Egy Flipendó és már ki is terülnek.

II.8.4. Doxy
Ezek az idegesítő lények ellen az az egyetlen jó taktika, ha megállsz egy pillanatra, lősz egyet rájuk, majd gyorsan továbbloholsz. Rendkívül gyorsak!

II.8.5. Spiky Bushes
A szúrós bokrok alapvetően nem bántanak, ám ha beléjük lősz, akkor mindenfelé szétszórják a tüskéiket, így csak tisztes távolból tedd ezt.

II.8.6. Venomous Tentacula
Harapós növényke, melyet az Incendióval teríthetsz le, de csak ideiglenesen! Pár másodperc múlva feléled és ugyanúgy harapdál utánad.

II.8.7. Peeves
Az idegesítő háziszellem. Néhányszor belefutsz majd. Ellene is a Flipendó válik be: állj meg egy pillanatra, irányítsd rá, lőjj, majd fuss tovább, hiszen ő is előszeretettel hajigál hozzád mindenféle tárgyat.

II.8.8. Draco Malfoy
Harry örök ellenfele. Kétszer is meggyűlik vele a bajod: egyszer tárgyakat hajigál hozzád, melyet vissza kell dobni neki, másodszor pedig egy seprűs üldözésben kell utolérned, hogy visszaszerezd Neville ellopott Remembralljját.

II.8.9. Fluffy
Ez a hatalmas kutya Hagrid tulajdona, mind a három fejét el kell altatni, ekkor le tudsz menni a titkos járatba.

II.8.10. Devil Snare
A hatalmas növény fogjul ejti Ront és Hermionét, természetesen neked kell rajtuk segíteni!

II.8.11. Quirell
A tanárod, aki a sötét oldalon áll. Nagyon erős támadásokkal operál, ezért légy mindig fedezékben, ha támad.

II.8.12. Voldemort
Az utolsó ellenség – legyőzéséhez sok idő és kitartás kell, de szerencsére nem nehéz ezt kivitelezni.

II.9. A végigjátszás

II.9.1. Előzmények
A videóban láthatod, amint egy motoros figura egy csecsemőt rak egy ház küszöbére. Természetesen az óriás Hagrid, a csecsemő pedig maga Harry. Dursleyek a legközelebbi rokonai a kis árvának, hiszen a hatalmas és gonosz varázsló, Voldemort megölte a szüleit. Sajnos Harrynek nincs túl jó sora a mostohaházban, ám 11 éves korában kap egy levelet, melyben közlik, hogy felvették a Hogwarts varázslóiskolába, és hogy szeretettel várják szeptemberben. Harrynek sikerül kalandos úton eljutnia az iskolába, hogy végre megkezdhesse tanulmányait – és hogy végre hatalmas varázsló válhasson belőle.

II.9.2. Első fejezet

II.9.2.1. A Bejáranál (Hogwarts' Entrance)
- ▶ Titkok: 0
- ▶ Csillagok, gyűrűk: 0
- ▶ Varázskártyák: 1

A bejáratnál Dumbledore professzorba futsz, aki felszólít, hogy ne késs el az órádról, valamint azt is elmondja, hogy érdemes mindenhol jól körülnézni, hiszen bárhol lapulhatnak értékes tárgyak. Indulj el az első órádra: a sötét varázslatok kivédésére.

Menj fel a lépcsőn, majd kövesd Ront, aki elkalauzol a Weasley ikrekhez: George és Fred a két csínytevő mókamester most is valami rosszban sántikál. Bekísérnek egy terembe, ahol ugorj fel a szekrényre és menj körbe, közben szedd fel a babokat. A másik teremben ugorj át a polcokra és szedd össze itt is a babokat – középen Peevesbe futsz, akivel később meg fog még gyűlni a bajod. Nemsokára ismét összetalálkozol Georgékkal – adj nekik 25 babot, mire kapsz egy Wizard Cardot (Albus Dumbledore).

Utat nyitnak a továbbhaladáshoz, ahova mássz fel, majd menj ki, nemsokára Dracoba futsz, aki nagyképűen kijelenti, hogy idén a Slytherin fogja megnyerni a Quidditch kupát, azzal el is megy. Beszélj Hermionéval, majd lépj be a terembe, ahol Quirell professzor már el is kezdte oktatni a nebulókat.

A kis varázspálcával kell a lehető legtökéletesebben lekövetned az előre kijelölt utat, és ha több mint ötven százalékot elérsz, megkapod a Flipendo varázslatot, és már mehetsz is tovább.

Az első sikeres próba után a prof felajánlja, hogy próbáld meg még egyszer, ezúttal kissé nehezebb dolgod lesz, hiszen pontosabban kell körberajzolni a kijelölt vonalat. Összesen négy nehézségi szint van, melyekért pontokat kapsz, amiket a Gryffindor háznak gyűjtögetsz.

- ▶ 50%-os teljesítmény: 5 pont
- ▶ 65%-os teljesítmény: 10 pont
- ▶ 80%-os teljesítmény: 15 pont
- ▶ 95%-os teljesítmény: 20 pont

Ez a fajta elbírálás mindegyik varázslat teljesítésekor hasonló.

Tipp: bármennyi pontot is szedsz össze a játékban, a Slytherin mindig is vezetni fog előtted, addig a pontig, ahol Dumbledore majd ad a Gryffindornak 60 pontot.

A professzor felszólít, hogy lépj be a kihívás helyszínére, ahol begyakorolhatod a Flipendo varázslatot.

II.9.2.2. Flipendo kihívás (Flipendo Challenge)

- ▶ Titkok: 3
- ▶ Csillagok, gyűrűk: 8
- ▶ Varázskártyák: 0

Quirell elmondja, hogy bátran használd a hordón az újonnan tanult mágiát, mire az arrébb megy az útból és már mehetsz is tovább. Fordulj jobbra, majd lökd meg a kapcsolót.

Tipp: a vázából babot nyerhetsz, ha rávarázsolsz.

Menj tovább, vedd fel a csillagot, és menj tovább, át a hídon. Egy váza van itt, lökd fel és vedd fel a babokat. Nyomd meg a falon a gombot, mire a híd elfordul. Ugorj le és menj előre. Nemsokára Nearly Headless Nickbe futsz, aki elmagyarázza, hogyan működnek a mentési helyek (lebegő könyv ikon). Törd össze a vázákat a babokért, majd nyomd meg a Flipendo gombokat a falon és folytasd utad.

A három Flipendo gomb egy titkos helyet rejt, ahol babokra lelhetsz. Vedd fel a csillagot, a babokat és folytasd utad. Quirell jelenik meg és elmondja, hogyan mozgathatod a ládákat a Flipendóval: egyszerűen csak varázsolj rájuk, és arrébb csúsznak. Tedd meg ezt kétszer az előtted levő blokkal, mire szabaddá válik az utad.

Két váza valamint egy mentőpont vár a következő helyszínen. Továbbmenve nyomd arrébb a két ládát, és mássz fel a bal oldalra, ahol egy Flipendo gombot láthatsz: nyomd be, majd a bal felső részbe mássz be a csillagért és a babokért. Mássz le és folytasd az utad előre, ahol egy Flipendóval juthatsz tovább.

Fent balra van egy csillag, valamint egy Flipendo gomb, amit nyomj meg. Ugrálj felfele és nyomj meg minden gombot, mígnem meglátsz egy utat tőled balra. Itt ismét egy csillagot találsz némi bab kíséretében – vedd fel őket és menj tovább.

Egy blokk állja az utad, amit varázsolj le kétszer, vedd fel a csillagot, majd lépj ki innen. Menj be az ajtón és ments egyet.

A következő helyen három gnóm támad rád, akiket Flipendóval teríthetsz le.

Tipp: ne engedd, hogy hozzád érjenek, mert három babod bánja! Verd szét a vázákat és vedd fel a balra levő csillagot, majd lépj ki a szobából.

Quirell megdicsér, majd utadra enged, hiszen kezdődik a következő órád!

II.9.2.3. Repülés (Broomstick Training)

- ▶ Titkok: 1
- ▶ Csillagok, gyűrűk: 82
- ▶ Varázskártyák: 1

Szállj fel a seprűre, majd óvatosan kormányozd a Hogwarts címere felé, ahol egy kártyát vehetsz fel, valamint némi babot. Várd meg, míg lejár az idő, majd próbálkozz újra, ezúttal azonban óvatosan, lassan haladj, módszeresen végig a gyűrűkön. Amint egyenesbe érsz, gyorsíts. A harmadik körnél már magasságot is kell változtatni és egyre trükkösebb utakat, jelöl ki a gép. Összesen 82 gyűrűn kell sikeresen keresztülhaladnod, hogy a legjobb eredményt érd el. A pontok következőképpen alakulnak:

- ▶ 30 - 46 gyűrű: 5 pont
- ▶ 47 - 63 gyűrű: 10 pont
- ▶ 64 - 81 gyűrű: 15 pont
- ▶ 82 gyűrű: 20 pont

Tipp: ha összeszedted mind a 82 gyűrűt, még egy próbát tehetsz, hogy extra pontokat gyűjts. Itt az idő gyorsabban telik és a gyűrűk is trükkösebben vannak elhelyezve.

II.9.2.4. Wingardium Leviosa kihívás (Wingardium Leviosa)

- ▶ Titkok : 3
- ▶ Csillagok, gyűrűk : 6
- ▶ Varázskártyák: 2

Ez a rész tulajdonképpen két leckéből áll. Az egyikben az Alohamorát tanulhatod meg Hermionétől, a másikban pedig a Wingardium Leviosát

Hermionénél is ugyanaz a dolgod, mint a Flipendónál, azaz megfelelően körbe kell rajzolni a jelet, adott idő alatt.

Miután megszerezted a varázslatot, adj az előtted álló ajtónak, és máris feltárul. Belépve a szoborra küldj egy mágiát, mire egy kártyához jutsz (Tilli Toke), majd a könyvespolcra, mire egy rejtekhely nyílik meg. Lépj be, majd varázsolj a tükörre: egy csoki békával leszel gazdagabb, majd nyisd meg az ajtót a továbbhaladáshoz. Varázsold le a képet, valamint a polcot, hogy némi extrához juss, majd lépj ki az ajtón. Ezt a részt teljesítetted, most már teljes biztonsággal kezelheted az Alohamorát.

A jobb oldalon levő képre varázsolj rá, mire egy szem babhoz jutsz. Vedd fel, mire megjelenik két láda, amiket szintén legyints meg, mire egy csomó bab ugrik elő. Most a bal oldalon levő könyvespolcra varázsolj, így ismét némi titok derül fel: mássz fel és szedd össze a babokat. Menj le, ments, majd menj át az ajtón.

Flitwick professzor már vár, egyből el is magyarázza a Wingardium Leviosát, amit egy nagy W szimbolizál. Tedd magadévá a varázslatot, ezután pedig indulhat a szokásos gyakorlatozás.
A szobában Flitwick utasítására emeld meg a kőtömböt és tedd a kiemelkedő lapra. Az út megnyílik, a tanár magadra hagy, te pedig indulj tovább.

Nemsokára két gnómba botlasz, akiket Flipendóval semlegesíts, majd nyomd meg a fali kapcsolót. Vedd fel a csillagot és haladj lefelé, és ments a könyvnél. Haladj lefelé és szedd össze a babokat, verd szét a vázákat és gyűjtsd be a bennük levő édességeket. Nemsokára elérsz egy szobába, ahol egy ládára varázsolhatsz Flipendót, ám vigyázz, mert rögtön megjelenik egy gnóm! Tedd meg ugyanezt a másik oldalon is. Mindkét láda mögött volt egy kapcsoló, ezeket nyomd meg. Az itt levő ládákat rakd a kiálló lapokra, varázsolj kettőt a páncélra, majd állj tovább.

Vedd fel a csillagot, majd menj ki a bal oldalon. Itt ismét találsz egy csillagot. Folytasd utad jobbra, ahol végre menthetsz. A ládát tedd a helyére és haladj előre a csillagig. Továbbmenve egy ládát találsz, amit tegyél a helyére, majd lépj be a feltárulkozó ajtón.

Nyomd meg a kapcsolót és törd be a tükröt. Lépj be a titkos helyre, mássz fel egészen addig, míg három ládára nem bukkansz, amik babot rejtenek, plusz egy kártyát (Burdock Muldoon) és egy csillagot. Ugorj le és folytasd utad. Ismét egy ládához érkezel, amit tegyél a helyére. Ugorj a mozgó platformra, majd át balra a csillaghoz. Pattanj vissza a platformra, és folytasd utad. Végre elérkezel Flitwick professzorhoz, aki szintén megdicsér, majd utadra enged. Itt még a ládát a helyére teheted egy újabb titkos részért, majd lépj ki, hogy befejezd ezt a részt.

II.9.2.5. A második emelet (Second floor landing)

- ▶ Titkok: 3
- ▶ Csillagok, gyűrűk: 0
- ▶ Varázskártyák: 3

Haladj egyenesen, mígnem Hedwig egy levelet dob le előtted: Hermione üzeni, hogy ne késs el a Herbalógia óráról! A jobb oldali ládán varázsolj egyet, majd mássz fel a könyvszekrényen a bal oldalon és törd be a tükröt. A szekrény ismét némi babot rejt, valamint egy kártyát.

Haladj egyenesen, mígnem Peevesbe botlasz, aki ismét rosszba sántikál! Meg kell küzdened vele, mégpedig oly módon, hogy mikor megáll, és teste láthatóvá válik, azonnal varázsolj rá Flipendót, majd gyorsan fuss arrébb, mert különféle tárgyakkal dobál.

Tipp: kövesd az egérrel a mozgását, és mikor megáll, azonnal lőj rá, különben megsebez.

Ha nagyon bajban lennél, a terem szélén találsz egy csoki békát. Ha végeztél a szellemmel (négy csapás kell neki), menj ki az egyetlen lehetséges úton és vedd fel a csoki békát.

Fredbe és Georgeba futsz, akik ismét lehúznak 25 babra, ám cserébe kapsz egy kártyát (Uric the Oddball).

Amint átmész az ajtón, Hedwig ismét hoz egy üzenetet Hermionétől, aki már türelmetlenül várja, hogy megérkezz az órára. Varázsolj a jobb oldali képre, majd menj tovább jobbra. Nemsokára Malfoy két testőrébe, Crabbeba és Goyleba futsz bele, akik kötekednek egy kicsit, de aztán továbbállnak. Miután elmentek, varázsolj a csukott ajtó melletti szekrényre, mire néhány babot vehetsz fel. Az itt lévő szoborra négyszer varázsolj, minden alkalommal hullik ki belőle néhány édesség.

Most menj el balra, ahol Nevillel találkozol. Üsd meg az itt levő szobrot háromszor némi babért, majd menj le a lépcsőn. Törd be a tükröt, majd egy kártyát találsz (Derwent Shimpling).

Menj le oda, ahol az egész játék kezdődött, vagyis a lépcső aljára, ahol ments, és máris érkezik Draco, aki nem fér a bőrébe, rád támad, mindenféle robbanós bombákkal. Annyi a dolgod, hogy miután földet értek, felveszed, majd visszaküldöd őket a feladónak, egészen pontosan négyszer.

Tipp: állj meg egy helyben, várd meg, míg feléd dobja a bombát, ekkor lépj hátra, hogy leeshessen a földre, majd lépj előre, hogy felvedd. Ekkor már csak el kell dobnod, és ha szerencséd van, el is találod Malfoyt.

II.9.3. Második fejezet

II.9.3.1. Az udvaron (Hogwarts Grounds)

- ▶ Titkok: 7
- ▶ Csillagok, gyűrűk: 0
- ▶ Varázskártyák: 2

A kis diskurzus után Hagriddal, varázsolj a mögötte lévő szökőkútra, így egy titkos helyhez jutsz. Hagridtól balra nemsokára Hermionébe futsz bele, aki épp Neville-re vár, szóval menj tovább.

Mielőtt belépsz a vörös ajtón, varázsold le a sárkányt, hogy néhány babhoz juss. Most már bemehetsz az ajtón, ahol bal oldalon egy

szekrény némi babot rejt, és egy ráadás csoki békát is! Menj tovább, és varázsold le a falakon lévő kapcsolókat mindkét oldalon, így a híd megnyílik, ám vigyázz a középen mászkáló tüskés csigákra! Mindig kábítsd el őket egy varázslattal, és úgy haladj tovább. A másik oldalon vedd fel az utolsó csoki békát és fuss be az árkádok alá.

Ments a bal oldali képen és foszd ki a ládát, majd indulj el a kerten keresztül.

Sajnos tele van Venomous Tentaculákkal, amikkel nemigen tudsz mit kezdeni, csak átfutni rajtuk, mikor éppen nem kapálóznak utánad. Amint elhagyod az első ládát és elérkezel a falhoz, láthatsz egy sárkányszobrot, amit varázsolj le és egy titkos járathoz jutsz. Foszd ki, majd menj vissza a kereszteződéshez és folytasd utad tovább a kert vége felé, kerülgetve a veszélyes növényeket.

Nemsokára ismét egy sárkányszobrot pillanthatsz meg, ennek is küldj egy varázslatot, majd lépj be a titkos részbe, ahol nyisd ki a ládát, majd a következő titkos helyet is. Ennek a végén három gnóm lapul, ezekre vigyázz! Szedd fel a cuccokat és menj vissza a kertbe.

Ismét egy kereszteződéshez érsz, ahol fordulj balra és kerüld a növényeket. Emeld a tömböt a helyére, mire kinyílik az ajtó, ám ne fuss még át rajta, hiszen van egy titkos rész itt, nézd csak meg a földet!

Van egy szekrény a kék bab mellett: varázsolj rá, majd folytasd a felfedezést. Ismét egy sárkányszobor! Természetesen ezt sem hagyhatod ki, vedd fel a babokat, majd indulj vissza. Ahol a sárkányra varázsoltál, kell lennie még egy titkos résznek ezt is rabold ki.

Nemsokára kiérsz a gonosz növények közül, és egy kis helyre érkezel, ahol egy helyes kis épületet láthatsz. Itt meg is jelenik Fred és George, akik ismét 25 babot követelnek tőled a tudományos kísérleteikre, cserébe viszont adnak egy kártyát (Godric Gryffindor).

A jobb oldalon nyisd meg a titkos ajtót és fuss be a ház mögé, ahol két sárkányszobor árválkodik: varázsold le őket, vedd fel a kártyát (Cornelius Agrippa), és menj vissza az épülethez. Most már beléphetsz.

II.9.3.2. Incendio kihívás (Incendio Challenge)

- ▶ Titkok: 1
- ▶ Csillagok, gyűrűk: 5
- ▶ Varázskártyák: 1

A szúrós bokrokon kell tesztelni az új varázslatot, mely lelohasztja a kedvüket! Vigyázz, mert kezdésnél nem csak előtted, de mögötted is vannak!

Tipp: távolról lődd ki őket, mert halálukkor szúrós lövedékeket adnak ki magukból, amik fájdalmasak lehetnek. Nyomd meg a mögöttük levő kapcsolót, ekkor három gnóm tűnik fel – gyorsan terítsd le őket, majd ments állást.

Varázsold le a növényeket és a bokrokat is, majd nyisd ki a ládát, vedd fel a babokat és a csillagot is, majd lépj át a következő szobába. Lődd meg a szekrényeket, majd a mögöttük lévő kapcsolót, mire a középen lévő fa lehúzódik te pedig lemehetsz. Alul két gnóm fogad, gyorsan semlegesítsd őket, és vedd fel a csillagot, valamint a kártyát (Newt Scamander). Menj fel a felszínre, ments, nyisd ki a zárt ajtót és lépj be rajta.

Szemben egy nagy fát láthatsz, valamint egy Ravenclawos lányt, akit egy Doxy üldöz. Gyorsan lődd le a lényt, majd menj a fához – gonosz gyökerek szívják a fa életét, gyorsan szabadítsd meg tőlük, erre az ágai elfordulnak, te pedig felugorhatsz rá némi babért és egy csillagért. A sarokban lévő ajtón távozz.

Lődd le a Doxykat, borítsd fel a vázát, szedj fel mindent, mentsd el az állást, majd lépj be a következő helyszínre. A fák tetejére kell feljutnod, csak a nyilakat kell követned, ám vigyázz a mérges növényekre! A tetőn aktiváld a liftet a gombbal, majd ugorj át a csillaghoz. Vedd fel és lépj át a gnómokhoz. Verd le őket, majd haladj tovább – a három ládát tedd a lapra, majd menj ki. Nyomd meg a gombot Flipendóval, vedd fel a csillagot és lépj ki az ajtón.

II.9.3.3. Incendio kihívás – második rész (Incendio Second Part)

- ▶ Titkok: 2
- ▶ Csillagok, gyűrűk: 3
- ▶ Varázskártyák: 1

Nyomd meg a gombokat, hogy előcsalj két gnómot, fektesd ki őket, majd haladj előre. Fordulj jobbra, varázsold le a hatalmas Tentaculát, fuss be mögé, nyomd meg a gombot, majd menj ki és haladj át a megnyílt kapun.

A sárkányból néhány babot szedhetsz ki, aztán menj tovább a következő helyszínre, ahol nyomd le az összes tüskés bokrot és varázsold le a blokkokat. Nyomd meg a gombokat a falon, nyisd ki a ládát az ajtó mellett, majd menj át a következő szobába.

Haladj jobbra fel, ahol vegyél fel mindent, majd a csillagot is és menj át az utolsó helyszínre.

Balra fent lesz egy láda, ezt később tudod csak felvenni. Fuss jobbra, verd le a növényeket, majd juss el a másik oldalra, de ne menj ki az ajtón, hanem menj attól balra, itt lesz egy kis párkány, amiről fel tudsz ugrani a bokrok tetejére, így vissza tudsz ugrálni a ládához, amiből felvehetsz egy kártyát (Edgar Strouggler). Menj ki a teremből, ahol végül Sprout professzor megdicsér, te pedig kimehetsz a kastélyon kívülre.

II.9.3.4. Az udvarban (Hogwarts Front)

- ▶ Titkok: 2
- ▶ Csillagok, gyűrűk: 3
- ▶ Varázskártyák: 1

Miután beszéltél Hagriddal, menj egyenesen és szedd össze a babokat, majd menj vissza az óriáshoz, ahol fordulj balra, így nemsokára Nevillel és Ronnal találkozol. Sajnos megjelenik Malfoy is, aki elveszi Neville Remembrallját és elszelel egy seprűn. Természetesen neked kell visszaszerezned az értékes tárgyat!

II.9.3.5. A Rememrall visszaszerzése (Remembrall Chase)
- ▶ Titkok: 0
- ▶ Csillagok, gyűrűk: 0
- ▶ Varázskártyák: 0

Gyorsíts, míg utol nem éred Malfoyt, mi több, kormányozd neki a te járgányodat, így láthatod, amint csökken az életereje a bal alsó sarokban – természetesen az a lényeg, hogy ez nullára érjen, ekkor az ugrás gombot kell megnyomnod és már el is veszed a Remembrallt. Sajnos Draco nem adja ilyen egyszerűen, robbanó bombákat dob maga mögé, amiket nehéz kikerülni, légy óvatos!

II.9.3.6. Az udvarban (Hogwarts grounts)
- ▶ Titkok: 0
- ▶ Csillagok, gyűrűk: 0
- ▶ Varázskártyák: 0

Miután visszaadtad a Remembrallt Nevillenek, McGonagall professzor leszid, hiszen nem lett volna szabad a seprűt használnod ilyen kezdőként, ám kivételes teljesítményedet látva egyből betesz a Gryffindori kviddics csapatba, ami nem kis teljesítmény, hiszen az iskola történetében még nem volt arra példa, hogy elsőévesnek ez sikerült volna. Menj a kastély jobb oldalára, ki az úton.

II.9.3.7. Az erdő (Forest Edge)
- ▶ Titkok: 7
- ▶ Csillagok, gyűrűk: 0
- ▶ Varázskártyák: 2

Menj előre, át a rönkön, a kis fadarabokat pedig görgesd el magad elöl, mígnem elérsz egy magas fához, aminek a tetején egy láda van. Varázsold le, szedd fel a babokat, majd menj be jobbra a sziklán levő repedésen. Itt két ládát nyithatsz ki, majd lépj ki a barlangból és menj el a teknős mellett, egészen a nyílás bejáratáig, ahol a kivágott farönkre felmászhatsz, a másikon végigfuthatsz és feljutsz végül a magasabb platformra. Fent verd szét a bokrokat és nyisd ki a mögöttük lévő ládát.

Ugorj át a másik sziklára, állítsd meg a csigákat, majd döntsd ki az előtted meredező fát, amin átmehetsz a másik részre. Három Doxy támad rád, gyorsan szedd le őket, vedd fel a csoki békát, majd ments egyet. Néhány csiga után ismét egy fán kell átmenned, ahonnan láthatsz egy titkos helyet.

Menj tovább, használd az Incendio varázslatot a bokrokon, majd nyomd meg a kapcsolót. Ments, és folytasd utad.

Nemsokára elérsz három csigához, akiket gyorsan varázsolj le (úgy, hogy egyikük se mozogjon), ekkor feljön egy platform, amire mássz fel, így bejutsz egy barlangba, ahol felvehetsz egy kártyát (Herpo the Foul). Menj vissza a három csigához, irtsd ki a bokrokat, így egy újabb barlang tárul fel, amiben két ládát találsz, az utolsóban egy kártyával (Bowman Wright). Menj vissza, és sétálj be Hagrid udvarára.

II.9.3.8. A Fire Seed barlang (Fire Seed Cave)
- ▶ Titkok: 8
- ▶ Csillagok, gyűrűk: 0
- ▶ Varázskártyák: 2

Hagrid megmutatja, hogy milyen csodát vár: egy sárkánytojást melenget, ám ahhoz, hogy ki tudjon kelni, egy bizonyos Fireseedre van szüksége, megkér, hogy hozd el neki.

Menj előre, ki a kertből, majd csapd le a Doxyt és haladj el a két csiga mellett. Balra lesz egy láda, amiben egy csoki béka van, majd vedd jobbra az irányt, egyenesen a barlangba. Lődd le a Doxyt, majd nyisd ki az ajtót és menj be, ahol a szekrényből felvehetsz néhány babot. Az előző helyről most menj balra, míg elérsz egy csigához, és haladj tovább, míg elérsz a mentőponthoz. Varázsolj a fogaskerekekre, mire továbbmehetsz. Nyisd ki az ajtót, szedd fel a láda tartalmát, majd ismét varázsolj a fogaskerekekre. Folytasd utad, mígnem elérsz egy rönkhöz, amire varázsolj Flipendót. Balra ugorj le, ahol felvehetsz egy kártyát (Morgan la Fey).

Menj vissza, ments és folytasd az utad. Lökd meg a követ kétszer, mire egy titkos helyre jutsz, itt először a bal oldali követ görgesd el, ahol egy láda lesz, utána a jobb oldalit, így tovább mehetsz erre. Nemsokára belefutsz az első Fireseed növénybe: lődd meg, majd várd meg, míg kihűlnek a növényke darabjai, aztán vedd fel őket (három darab).

Menj tovább, ahol csapd le a Doxyt, foszd ki a ládát, majd ugrálj tovább, míg el nem érsz egy vízeséshez, ami mögé ugorj be. Itt is lesz egy Fireseed növény, az eljárás ugyanaz, mint az előbb. Folytasd utad tovább a platformokon, nemsokára balra észrevehetsz egy helyet, ahol ismét egy Fireseed növényke árválkodik. Szüreteld meg, mozdítsd el a követ, majd haladj előre.

Egy teknősbe futsz, akit hagyj figyelmen kívül, és menj a mentőpont felé. Ments, majd menj balra, szedd fel a babokat, csapd le a növényt, majd nyisd ki a falban a titkos járatot. Menj végig rajta, szedd fel a cuccokat, varázsolj a fogaskerekekre, így újra kiérsz a teknőshöz. Most menj fel újra, de ezúttal a jobb oldali utat válaszd és haladj tovább. Vedd fel a Fireseedeket és a babokat, ments és robogj tova.

A plafonról lógó sziklákat kell levarázsolnod, hogy utat nyiss magadnak, a jobb oldali bemélyedésben egy Fireseed van, a bal oldaliban pedig egy láda néhány babbal. Menj előre, ahol ismét egy teknősbe futsz. Menj lefele, nyisd ki a ládát, varázsolj a fogaskerekekre, és nyomulj előre. Távolítsd el az útból a követ, és vedd fel jobbról a Fireseedeket, és már csak ki kell jutnod. Hagrid ad neked egy kártyát (Salazar Slytherin), majd a kis sárkány végre kikel a tojásból. Az óriástól kapsz még egy fuvolát is, ami elaltatja az állatokat.

II.9.3.9. Kviddics (Quidditch)
- ▶ Titkok: 0
- ▶ Csillagok, gyűrűk: 0
- ▶ Varázskártyák: 0

Az első kviddics meccs! A lényeg, hogy elkapd az aranyszínű Snitchet, úgy, hogy elkerülöd a kék Bludgereket! Ha túl sokáig tar-

tana, az ellenfél játékosa szerzi meg a Snitchet, ekkor újra kell próbálkoznod.

Tipp: ne nyomd folyamatosan a gyorsítást, hiszen nem kell átmenni a gyűrűkön, elég, ha megnézed, hol van a kis gömb, óvatosan megközelíted, majd egyenes vonalból rástartolsz. Ha elég közel vagy, az ugrás gombot kell nyomogatnod, hogy Harry elkapja, ezzel megnyerve a meccset.

II.9.4. Harmadik fejezet

II.9.4.1. Bevezető (Intro)

- Titkok: 3
- Csillagok, gyűrűk: 0
- Varázskártyák: 1

Hermione közli veled, hogy furcsa hangokat hall a harmadik emeleten és szerinte érdemes lenne utánanézni, Dumbledore legszigorúbb tiltása ellenére.

Nézz körül a kastélyban, most bármerre elmehetsz, később már nem tudod bejárni ezeket a helyszíneket! Dönts fel az összes vázát és szekrényt, és keresd meg az összes titkos helyet!

Tipp: kettő van a könyvtárban, egyet pedig a páncél nyit, ott ahol az ikrek vannak.

Beszélj az ikrekkel, akik némi bab fejében adnak egy kártyát (Bertie Bott), majd ments és menj felfele a lépcsőn a Defense Against Dark Arts terem felé.

Snapet láthatod, amint bemegyek egy titkos helyre, majd Ronnal futsz össze, akivel be is mész az órára. A mai óra anyaga a Lumos, ami egy fényvarázslat, és a kőszoborként gubbasztó Gargoyleokon lehet használni. Ha megtanultad, már léphetsz is be a kihívás helyszínére, ahol begyakorolhatod alaposan.

II.9.4.2. Lumos kihívás (Lumos Challange)

- Titkok: 4
- Csillagok, gyűrűk: 6
- Varázskártyák: 1

Vedd fel a csillagot és menj át a másik szobába, aminek a másik végében egy ládát találsz, a jobb oldalon pedig két vázát. Vegyél fel mindent, nyomd meg a kapcsolót a falon és folytasd utad. Varázsolj Lumost a kőszörnyre mindkét szobában, majd ugorj rá a világító platformra. Van itt pár láda, majd haladj előre, míg elérsz egy újabb vízköpőig és egy mentőponthoz. Ments, Lumos a szoborra, majd menj tovább a világító panelen – a kör alakú ablak egy titkos szobát rejt, amiben felvehetsz egy kártyát (Cassandra Vablatsky).

Menj tovább jobbra, törj össze mindent, majd a dobozt tedd a helyére, varázsold le a gargoylet – beindul mögötted egy lift, amivel felmehetsz. Nemsokára ismét egy gargoylehez érkezel, amire ismét varázsolj rá, ugorj a platformra, még egy szobor, és máris szabad az út a csillaghoz. Menj tovább és a szoba közepén vedd fel a csillagot – ekkor megjelenik Peeves másodszorra is, ugyanúgy kell elintézni, mint az első alkalommal.

Az egyik falon van egy kőtömb, ami egy titkos helyre vezet, itt találsz egy békát. Vissza a sötét szobába, varázsolj a szoborra, majd menj fel a padlókon, és fordulj balra.

Egy Doxy jelenik meg, gyorsan lődd le, majd ismét egy gargoyle következik – menj vissza, és fordulj a másik irányba. Még ne menj fel a lifttel, hiszen van itt lenn három láda, valamint egy csillag is. Vedd fel a két láda tartalmát, majd indulj lefele, ahol ismét egy Doxyba futsz bele. Menj előre, vedd fel a már említett csillagot, majd a ládára varázsolj egyet, nyisd ki a zárt ajtót, nyomd meg a gombot, és már mehetsz is vissza, fel a lifttel.

Fent Nearly Headless Nick-kel futsz össze, aki mellett menj el balra, majd a folyosó végén vakítsd el a szobrot, majd ments. Ugorj át a köröző platformra, majd a másik oldalon szállj le.

Quirell vár itt, aki megdicsér, te pedig mehetsz a következő feladatot teljesíteni.

II.9.4.3. Az alagsor (Predungeon)

- Titkok: 2
- Csillagok, gyűrűk: 0
- Varázskártyák: 2

Mielőtt bemennél a Bájital órára, nézz körül! Üss meg minden páncélt, képet, szobrot, vázát, tükröt! Értékes babokat és csoki békákat nyerhetsz belőlük! Fred és George tűnik fel Quirell professzor képe mögött, akik természetesen ismét üzletelni akarnak. Cserébe a babokért kapsz egy kártyát (Ignatia Wildsmith). A főlépcső alatt kutatva is találhatsz egy kártyát (Grifford Ollerton). Ha megvagy, kövesd Ront az órára.

II.9.4.4. Az alagsor (Dungeon)

- Titkok: 2
- Csillagok, gyűrűk: 2
- Varázskártyák: 1

Snape levon a Gryffindortól 5 pontot, mert késtél, de ne aggódj, nemsokára kárpótolnak! Megbíz, hogy szerezd be a Wiggenweld varázsital hozzávalóit, melyek a következők:

- Moly
- Wiggentree
- Flobberworm
- Dittany

Menj ki a terem másik oldalán, ahol leszakad alattad a híd. Ments, majd lépj be a szobába. Ugorj át a másik oldalra, és a két nagy oszlopot lökdösd bele a középen levő lyukba, így a rács kinyílik, te pedig el tudod tolni a kis tömböt a falig, amin fel tudsz így mászni. Vedd fel az első hozzávalót (Moly), állj rá a kis platformra, majd varázsolj a kapcsolóra, mire egy szinttel feljebb jutsz.

A folyosó végén nyomd meg a kapcsolót, vedd fel a babokat, majd nyomd meg a másik kapcsolót is, hogy egy titkos helyre juss, ahol egy újabb kártya tulajdonosa lehetsz (Elladora Ketteridge). Menj ki a másik ajtón, és indulj felfele. Varázsolj a rácsra, hogy kinyíljon, majd indítsd be a gombbal a liftet és pattanj rá.

A következő platformokon nem szabad megállnod, mert leszakadnak, fuss előre, ahogy csak bírsz.

Tipp: kapcsold be az Auto Jumpot, így csak előrefele kell nyomnod a gombot, és Harry magától átugrál.

Amint biztonságos helyre értél, fordulj balra, ahol ismét előbb varázsolj a rácsra, és csak utána ugorj rá a mozgó platformra. Itt végre menthetsz. Követheted a Bloody Baront, mert kinyílnak előtte a rácsok, így két ládához juthatsz egy titkos helyszínen. Folytasd utad.

6 gnómra bukkansz, akiket villámgyorsan semlegesíts, mert gyorsan leszívják a babkészletedet és az energiádat is! Varázsolj a középen lévő sárkányra kétszer és gyűjtsd be az édességeket. Találsz még itt egy ládát, valamint egy csoki békát. Továbbhaladva felveheted a második komponenst (Wiggentree).

A következő szobában emeld a dobozt a bal oldali platformra, majd vedd ki a kiszabadult dobozt és tedd a másik oldalra, végül az első dobozt a megnyíló helyre, így kinyílik a továbbvezető út.

II.9.4.5. Az alagsor II (Dungeon II)

- ▶ Titkok: 2
- ▶ Csillagok, gyűrűk: 1
- ▶ Varázskártyák: 1

Egy kör alakú sötét teremben vagy, amiben jobbra kell indulnod, ám vigyázz, mert a platformok néha visszabújnak a falba, te pedig leeshetsz!

Tipp: akkor ugorj át, mikor éppen kijöttek a falból, így lesz még időd, hogy átugorj egy másikra!

Juss fel a kőszoborhoz, varázsolj rá, majd ugorj át a csillaghoz, nyisd ki a ládát, és nyomd meg a gombot. Menj vissza, majd folytasd utad felfelé, míg elérsz egy újabb szoborhoz, természetesen ezt is varázsold le, majd a világító platformon ugorj át középre. Vedd fel a harmadik komponenst (Flobberworm). Használd a kapcsolót a lift működtetéséhez, majd a másikat, hogy kiugorhass innen. Menj fel és ments.

Kövesd a Bloody Baront, aki ismét kinyit előtted egy rácsot, így balra egy titkos helyre juthatsz be, ahol egy csoki békát vehetsz fel. Menj ki és menj körbe, ahol egy gargoylera bukkansz, akire varázsolj rá és ugrálj át a platformokon, míg elérsz egy másik szoborhoz. Természetesen varázslás, majd tovább ugrálás következik, utána mentés.

Menj be arra a helyre ahonnan a szellem kijött, üsd meg a sárkányt, így a mögötte lévő ajtó kinyílik, ahol egy ládára lelsz, majd a szoba másik végében még egyre. Menj ki és indulj el a másik irányba. Ess le, lökd a blokkot a másik oldalra, hogy fel tudj mászni, vedd fel az utolsó hozzávalót (Dittany), és már végeztél is. Snape ahelyett, hogy megjutalmazna, levon három pontot, mert lassú voltál.

Tipp: nem érdemes rohanni, mindenképpen levon három pontot.

II.9.4.6. A Troll (Troll)

- ▶ Titkok: 0
- ▶ Csillagok, gyűrűk: 0
- ▶ Varázskártyák: 0

Ronba botlasz, aki elmondja, hogy egy hatalmas troll garázdálkodik a kastélyban és éppen a női mosdó felé tart, ahol Hermione is van. Segíteni kell neki!

Kövesd Ront, mire belefutsz a rusnyaságba. Szemből látod Harryt, így kell „befele", a kamerába futni és a hirtelen feltűnő lyukakat átugrani, míg elérsz a mentési ponthoz.

Tipp: kövesd a babokat, pontosan mutatják, hogy honnan kell elugrani.

Végre elértek a női mosdóba, mire a troll eszeveszett dühöngésbe kezd. Ronnak szerencsére támad egy ötlete: megpróbálja megbűvölni a szörny bunkóját, hogy az fejbe kólintsa. Igen ám, de ehhez időre van szüksége, az ocsmány pofa pedig nem rest addig: mindenféle tárgyakat hajigál rád és Ronra is. Flipendóval szét kell törnöd őket, mielőtt célba érnének.

Tipp: Állj Ron mellé, és célozz a troll feje fölé, így pontosan eltalálod egyből a tárgyakat, csak jó időben kell nyomni a gombot.

Miután végeztél vele, Harryék visszatérnek a társalgóba és megbeszélik a történteket, végül arra jutnak, hogy a szörny nem kerülhetett véletlenül a kastélyba, valaki bizonyára beengedte. Sok idejük nincsen töprengeni, hiszen mindjárt kezdődik a második kviddics meccs, mégpedig a Ravenclaw ellen.

II.9.4.7. Kviddics (Quidditch)

- ▶ Titkok: 0
- ▶ Csillagok, gyűrűk: 0
- ▶ Varázskártyák: 0

El kell kapnod az aranyszínű Snitchet, úgy, hogy elkerülöd a kék Bludgereket! Ha túl sokáig tartana, az ellenfél játékosa szerzi meg a Snitchet, ekkor újra kell próbálkoznod. A stratégia ugyanaz, mint az első meccsen, ám itt a Bludgerek már jóval keményebben üldöznek!

II.9.5. Negyedik fejezet

II.9.5.1. Lopakodás (The Sneak)

- ▶ Titkok: 1
- ▶ Csillagok, gyűrűk: 0
- ▶ Varázskártyák: 1

Harryéknek sikerül meggyőzni Hagridot, hogy engedje el a kis sárkányt, hiszen így csak problémája lehet belőle. Ron bátyja Charles vállalja, hogy magával viszi Romániába. Közben Harry egy titokzatos embertől kap egy láthatatlanná tevő köpenyt, aminek igen nagy hasznát fogja venni az elkövetkezőkben.

Tipp: a köpenyben bátran mászkálhatsz, nem vesznek észre, hacsak nem túl közel mész a személyhez. Ha varázsolsz, automati-

kusan „megjelensz" pár másodpercre, ügyelj rá, hogy ilyenkor senki ne lásson meg!

Kezdésnél győződj meg róla, hogy Filch nincs a közeledben, majd menj az ajtóhoz, de ne siess, mert meghallhatja a lépteidet a gondnok. Az ajtó előtti szekrénynél van egy lépcső, amire mássz fel, egészen a polc tetejére, majd onnan varázsolj a zárt ajtóra. Várd meg, míg Filch eltávolodik, ugorj le és menj ki az ajtón.

Tipp: Filch mindig a szőnyegen közlekedik, így könnyen ki lehet találni, hogy merre fog menni.

Filch utánad jön, ám ne ess kétségbe. A következő szobában két kapcsolót kell aktiválnod, hogy ki tudj jutni innen. Az egyik bal oldalon van a szekrény mellett – ha elment a gondnok, surranj be a beugróba és aktiváld. Ha megint nincs a közelben, akkor mássz fel szembe a szekrényre, vedd fel a babokat, majd nyomd meg a gombot és irány a következő helyszín.

Varázsolj Flipendót a szemben levő szekrényre, mire az feldől és elvonja Filch figyelmét. Gyorsan fuss el balra, ahol az ajtót Alohamorával nyithatod ki. Gyorsan fuss be, és ne csinálj semmit. Nem sokára ideér Filch, várd meg, míg elmegy, majd nyomd meg a gombot a falon. Menj ki és fuss fel a feldőlt könyvespolcon. Nyomd meg a kapcsolót, ami alatt kinyílik egy ajtó – a szekrény tetejéről varázsolj Alohamorát az ajtóra, majd várd meg, míg elmegy a gondnok, ugorj le és menj be az ajtón. Nyomd meg a gombot, majd ismét mássz fel a kidőlt szekrényen, ahol szintén nyomd meg a gombot, hogy be tudj jutni a mellette lévő terembe. Használd a Flipendót a kapcsolón, majd térj vissza az előző helyre, ahol egy Lumost varázsolj a gargoylera.

Menj vissza az előző terembe, ahol fel tudsz ugrálni a világító platformokon, ess le, majd nyomd meg a kapcsolót. Az itt lévő kőszobrot is vakítsd el, majd menj vissza, egészen fel, ahol ismét egy gargoyle fog következni, hogy tovább tudj haladni felfele.

A következő helyen egy képet láthatsz, ugorj le, majd varázsold le, így egy titkos helyre jutsz, amiből felvehetsz egy kártyát.

Csináld meg az előző kört, ám ezúttal ne ess le, hanem haladj tovább a világító platformokon. Varázsolj Alohamorát az ajtóra, majd az előtted levő képre is és mentsd el a játékállást. Menj felfele, és figyeld Filchet.

Menj be abba a szobába, ahonnan Filch jött ki, majd nyomd meg a gombot, mire a híd elfordul. Menj keresztül rajta, mire a gondnok gyanút fog, ám Peeves szerencsére ad egy jó ötletet! Célozd meg az egyik vázát és nyomj rá Flipendót, mire összetörik, emberünk figyelmét elvonva, te pedig befuthatsz a toronyba.

Láthatod, amint Charles elviszi a kis Norbertet magával.

II.9.5.2. Lopakodás II (The Sneak II)

- ▶ Titkok : 1
- ▶ Csillagok, gyűrűk : 0
- ▶ Varázskártyák : 1

Kövesd Filchet a könyvtárba, és a könyvespolcon levő gombot nyomd be Flipendóval, várd meg, míg Mrs. Norris (Filch macskája) elmegy, majd mássz fel a szekrényen, ugrálj át a másik oldali folyosóra és menj le, így Filch háta mögé kerülsz.

Mentsd el az állást, majd menj tovább, abba az irányba, ahonnan Filch jött. Jobbra lesz egy terem, amiben szintén feldöntheted az egyik polcot, és arra fel tudsz futni, hogy feljuss a körfolyosóra. Nemsokára összefutsz Nearly Headless Nick-kel, aki körbevezet, neked csak őt kell követned, lehetőleg úgy, hogy se Filch, se Mrs. Norris ne lásson meg.

Tipp: ha lezárt ajtóhoz érkezel, akkor ugorj ki a szekrényre, és kerüld meg.

Végül elérkezel a Mirror of Erisedhez, a tükör, ami Harry szívének leghőbb vágyát mutatja. Dumbledore is megjelenik és elmondja a tükör történetét, valamint azt is, hogy nemsokára elviszik, nehogy ez befolyásolja a tanulók életét.

A videó után menj vissza, majd menj be a két könyvespolc között, ahol menthetsz is, és betörhetsz egy tükröt.

Haladj előre, majd néhány Alohamora után egy nagyobb terembe érsz, melyben négy kapcsolót kell aktivizálnod, ám a terem egyik felére Filch ügyel, a másikra pedig a macskája.

Tipp: nagy hely, tehát jól belátható, ha bármelyikük közel jönne, nyugodtan el tudsz futni. A négy kapcsoló a nagy terem négy sarkában található, egy-egy kis szobában. Miután megnyomtad mind a négyet, megjelenik Peeves és elcsalja Filchet, így már csak a macskát kell kijátszani. A vele szemben levő asztalon pihen pár váza: ezeket törd össze, mire az állat odamászik, te pedig máris kiosonhatsz a teremből.

Freddel és George-dzsal találkozol, immáron utoljára. Kövesd őket, majd adj nekik babot, mire megkapod az utolsó kártyájukat (Rowena Ravenclaw). Csodáld meg a rengeteg babot, amit találtak, majd indulj meg visszafele.

II.9.6. Ötödik fejezet

II.9.6.1. A tiltott folyosó (The Forbidden Corridor)

- ▶ Titkok : 0
- ▶ Csillagok, gyűrűk : 0
- ▶ Varázskártyák : 1

Harryék rájönnek, hogy vajon mit is rejt a titkos folyosó, és meg akarják akadályozni Snapet, hogy ellopja a bölcsek kövét.

Vedd fel a ládából a kártyát (Roderick Plumpton), majd mentsd el az állást és indulj meg Ronék után.

Nemsokára Fluffyba, a háromfejű óriáskutyába futsz, akit a Hagridtól kapott furulyával tudsz elaltatni.

Tipp: állj az egyik fej elé, majd kezd el fújni a hangszert – a fej alatt láthatsz egy csíkot, ha ez teljesen elfogyott, akkor az a fej

elalszik, ám vigyázz, mert ha megemelkedik, akkor harapni készül, ekkor állj egy kicsit hátrébb.

A cél, hogy mindhárom fej egyszerre aludjon.

Tipp: ha az egyik fejet elaltattad, és mégis felébredne, ne aggódj, másodszorra már jóval gyorsabban elalszik. Először tehát altasd el mindegyiket, majd utána menj végig rajtuk újra.

A kutya hatalmas puffanással eldől, Harryék pedig lemásznak az alatta levő lyukba.

II.9.6.2. Az ördögcsapda (Devil's Snare)

- ▶ Titkok : 0
- ▶ Csillagok, gyűrűk : 0
- ▶ Varázskártyák : 0

Sajnos a fogadtatás nem túl kellemes ezen a helyen, hiszen mindenféle kúszó indák ejtik foglyul Hermionét és Ront. Harryre hárul a feladat, hogy kiszabadítsa őket.

A növényekre Incendiót kell varázsolni, egy pár után elengedik a két embert, ám közben Harry felé is kapálózik néhány csáp, ezekre is figyelned kell!

Tipp: egyszerre csak az egyik szereplőt próbáld meg kezelni, közben minden harmadik lövésed a feléd kúszókra irányuljon.

Ha kiszabadítottad őket, akkor mehettek tovább.

II.9.6.3. Szárnyas kulcsok (Winged keys)

- ▶ Titkok : 0
- ▶ Csillagok, gyűrűk : 0
- ▶ Varázskártyák : 0

A továbbvezető ajtót nyitó kulcs vicces kedvében van, ugyanis összevissza repked. Harryre hárul a feladat, hogy elkapja. Ezt pontosan úgy teheted meg, mintha egy kviddicsmeccset játszanál, ezúttal azonban kiszámíthatóbb a kulcs útja, tekintve, hogy egy kör alakú teremben vagy. Ha megvan, hőseink folytathatják útjukat.

II.9.6.4. A sakkjátszma (The Chess Game)

- ▶ Titkok : 0
- ▶ Csillagok, gyűrűk : 0
- ▶ Varázskártyák : 0

A jól ismert sakkjátszma következik, amiben Ronnak nem sikerült győzedelmeskednie, így Harrynek kell megoldani a helyzetet.

Lépj az előtted lévő fehér négyzetre, a harc után lépj egyet előre, utána srégen jobbra-előre, végül jobbra egyet, így szabad a pálya, és mehettek tovább.

II.9.6.5. Bájitalok (Potions)

- ▶ Titkok : 0
- ▶ Csillagok, gyűrűk : 0
- ▶ Varázskártyák : 0

A végső összecsapás előtt még egy próbát kell kiállnia Harrynek – egy mágikus tűz állja el a továbbvezető utat, amin csak a megfelelő ellenanyagot lenyelve tud átjutni. Természetesen ez a jég varázsital, amit láthatsz a videóban is, majd a gép elkezdi megkeverni az üvegcséket, egyre gyorsabban, neked pedig öt alkalommal kell kiválasztani a helyeset egymás után. A kiválasztás úgy működik, hogy rávarázsolsz egy Flipendót.

Ha szemben állsz az asztallal, akkor a következő sorrendben kell kiválasztani az üveget:

- ▶ Hátsó sorban, balról az elsőt kétszer
- ▶ Első sorban, jobbról az elsőt
- ▶ Első sorban a középsőt
- ▶ Első sorban a bal oldalit

Menj ki, vedd fel a csoki békát, ments, majd törj előrefelé, a végső megmérettetéshez.

II.9.6.6. A végső összecsapás (The Final Encounter)

- ▶ Titkok : 0
- ▶ Csillagok, gyűrűk : 0
- ▶ Varázskártyák : 0

Quirellt láthatod, amint éppen hozzád intézi becsmérlő szavait. Ne is törődj velük, inkább nézz körül jól a teremben! Bal és jobb oldalon is láthatsz egy nagyobb és egy kisebb ládát. Neked elég az egyik oldallal foglalkozni, legyen ez mondjuk a jobb. A cél az, hogy folyamatosan Flipendókat varázsolva, előretold őket addig a falig, ahol Quirell áll – ezt persze ő nem nézi tétlenül, és ő is varázsol rá, hogy visszatartson.

Tipp: maradj a láda mögött, mert ha eltalál a varázslata, az igencsak fájdalmas!

Először a kicsit told oda, utána fuss vissza a nagyért, útközben felvehetsz két békát is, ha legyengülnél. Ha sikerült odatolnod, mássz fel, majd nézd végig a videót, és szedd fel a békákat. Menj át a másik terembe.

Megjelenik Voldemort, Quirell tarkójára operálva – igencsak erőseket varázsol, tehát folyamatosan mozogj körbe, és mindig állj be egy oszlop mögé. Amikor rávarázsol az oszlopra és elkezd dülöngélni, Flipendózz rá, így az ellenfeledre dől és megsebzi őt. Ha elfogytak az oszlopok, akkor a terem közepén levő tükröt kell használatba venned: amikor tűzlabdákat dobál Voldemort, akkor varázsolj a tükörre, hogy pontosan szembeforduljon vele, így az visszaveri a lövedékeket, és saját magát találja el.

Tipp: nagyon gyorsnak kell lenned, mert folyamatosan lő, ha elsőre nem találod el a tükröt, akkor fuss inkább és várd meg, míg lenyugszik! Ha levetted az életét, nyugodtan hátradőlhetsz, végigvitted a játékot.

A jelenet után Ron adja oda az utolsó kártyát (Harry Potter), majd az is kiderül, hogy az ikrek mit csináltak azzal a rengeteg babbal, amit a pincében találtak.

II. 10. A varázskártyák (Wizard Cards)

A játékban összesen 25 darab kártya van, egyeseket meg kell találni, valamelyiket meg kell venni, valamelyiket pedig megkapod automatikusan. A leírásban nem szerepel az összes, hiszen nem tartozik mindegyik szorosan a végigjátszáshoz, teljesen opcionális a begyűjtésük. A teljes listát itt találod:

Sorszám	Kártya neve	Lelőhelye
1	Albus Dumbledore	Georgetől és Fredtől kapod meg, miután az első alkalommal találkoztál velük és adtál nekik 25 babot.
2	Merlin	Amikor Madam Hoochnál csinálod a repülő tréninget, repülj be a Hogwarts szimbólum mögé a torony tetején.
3	Tilly Toke	Miután megtanultad az Alohamorát, nyisd ki a Hermione mögötti zárt ajtót, majd a páncélra varázsolj Flipendót
4	Burdock Muldoon	A Wingardium Leviosa kihívásnál, miután betörted a tükröt, mássz fel teljesen a szoba tetejére, ahol három ládát találsz.
5	Adalbert Waffling	A Wingardium Leviosa kihívás után törd be a tükröt a szekrény mellett.
6	Uric the Oddball	Miután legyőzted Peevest, megkapod Georgetól és Fredtől.
7	Derwent Shimpling	Miután legyőzted Peevest, ugyanabban a szobában a tükör mögött találod.
8	Cornelius Agrippa	Miután találkozol Fredékkel Sprout professzor kertjében, menj balra és nyisd meg a titkos járatot, aminek a végén a két sárkányszoborra varázsolva előtűnik.
9	Newt Scamander	Az Incendio kihívásnál, mikor lemész a föld alá, a fa gyökerei közé.
10	Edgar Strougler	Az Incendio kihívásnál, miután elhaladtál a négy hatalmas Venomous Tentacula mellett, és beugrottál a jobbra levő szobába.
11	Bowman Wright	Mielőtt elérnéd Hagrid kunyhóját, varázsolj Incendiót minden tüskés bokorra, ott lesz mögöttük.
12	Godric Gryffindor	Fredéktől kapod meg 25 bab fejében Sprout professzor kertjében.
13	Morgen le Fay	Miután felvetted az első Fire Seedet, balra ugorj le.
14	Bertie Bott	Fredéktől kapod meg 25 bab fejében, az első kviddics meccs után.
15	Salazar Slytherin	Miután összeszedted Hagridnak a Fire Seedeket, megkapod tőle.
16	Casandra Vablatsky	A Lumos kihívás elején, amikor látsz egy kör alakú ablakot, törd be, az mögött találod egy ládában.
17	Ignatia Wildsmith	Fredéktől kapod meg 25 bab fejében, a Lumos kihívás teljesítése után.
18	Gifford Ollerton	A nagy csarnokban a lépcső bal oldalán.
19	Elladora Ketteridge	Amikor Snape elküld összeszedni a varázsitalhozzávalókat, és felvetted a Molyt, menj tovább felfele, és nyisd ki a titkos szobát a kapcsolóval.
20	Hengist of Woodcroft	Amikor Snape elküld összeszedni a varázsital hozzávalóit, használd ki Bloody Baron képességét, hogy át tud menni a lezárt rácsokon és juss be mögötte abba a szobába, ahol egy sárkányszobor lakozik.
21	Helga Huflepuff	A portrészobában, amikor a torony tetejére igyekszel.
22	Rowena Ravenclaw	Fredéktől kapod meg, a játék végén, mikor az ikrek felfedezik a rengeteg babot a pincében.
23	Roderick Plumpton	A végső összecsapás előtt veheted magadhoz.
24	Herpo the Foul	Mielőtt odaérnél Hagrid házához, csapd le a három csigát, mire egy ösvény nyílik, amin menj be a barlangba.
25	Harry Potter	Gyűjtsd össze az összes kártyát, 250 babot, győzd le Voldemortot és megkapod.

III. Fejezet - Harry Potter and the Sorcerer's Stone – Konzol verzió

III.1. A Menü

A játék menüje elég sovány, nem kínál túl sok választási lehetőséget.

III.1.1 Start game
Itt kezdheted meg levezényelni Harryék kalandjait.

III.1.2. Continue game
Egy régebben elmentett állást folytathatsz – egyszerre három különböző létezhet ebből.

III.1.3. Options
A játék beállításait végezheted el. Menet közben a Start gomb megnyomásával is előhozhatod ezt a menüt.

Extras	A Harry Potter Quidditch World Cup játék demóját nézheted meg
Flying Control	A seprű irányításának beállítása
Camera Control	A kamerakezelés beállítása
Vibration	A rezgő joystick ki/be kapcsolása
Subtitles	Feliratok ki/be kapcsolása
Music Volume	Zene hangereje
Sound Effects Volume	Egyéb hangok
Speech Volume	Beszédhangok erőssége

III.1.4. Languages
A játék nyelvét választhatod ki – utána így fog veled kommunikálni. Magyar sajnos nincs a támogatott nyelvek között.

III.2. Az irányítás
Alapvetően itt is két részre lehet osztani a vezérlést. Az első, mikor a földön sétálsz/kocogsz/futsz. Az analóg karral teheted meg ezt. A képernyőn láthatod az életerődet, amelyet egy villám ikon formál meg – ezeket felszaporíthatod egészen hat darabig, így megnövelve az esélyeidet a túlélésre. Ezen kívül még láthatod a jobb felső sarokban a bekészített varázslataidat, melyekből egyszerre három lehet. Ezeket a megfelelő irányba fordulva tudod elsütni az ellenfeleidre, illetve a tárgyakra. A varázslatokat gerjeszteni is lehet, melyek így nagyobb hatásfokkal mennek végbe – ergo kevesebb kell belőlük az ellenfeleknek. A negyedik gomb a jobb sarokban a cselekvést szimbolizálja – ha valami olyan helyre érsz, ahol tudsz valami extrát produkálni, akkor itt megjelenik egy szöveg arról, hogy mi is az az extra dolog – ilyen lehet például egy ajtó kinyitása, vagy egy jelszó bemondása, stb. Belső nézetre is tudsz váltani, ha esetleg valami olyan helyre kerülnél, ahol problémás belátni az előtted lévő részt, ott jól jöhet. A kamerakezelés korrektnek mondható, ám manuálisan is állíthatod, ha nem tetszene. A második fajtairányítási mód, amikor seprűre pattansz, és úgy barangolod be a környéket – az analóg karral irányíthatod a jószágot, sőt még gyorsítani is tudsz rajta. Segítségével sok titkos helyre juthatsz el.

III.3. A varázslás
A varázslás az egyik leglényegesebb rész a játékban. Itt a PC-s verziótól eltérően nem ismeri fel a program automatikusan, hogy milyen varázslatot kell elsütnie, ezt neked kell megfejtened. A jobb felső sarokban láthatod a varázslataidat – a hatból egyszerre három lehet bekészítve a különböző gombokra, így egy pillanat alatt el lehet lőni őket. Minden ellenfél ellen meg kell találni a hatásos mágiát – a végigjátszásban erre külön kitérünk.

III.3.1. A varázslatok

III.3.1.1. Flipendo
▶ Jele: Kéz

Az első varázslat, amit Harry megtanul. Rendkívül hatásos kisebb ellenfelek lebénítására/fellökésére. Hatásos a Gnomeok, Impek, Fire Crabek, Horklumpok és Bowtrucklek ellen.

III.3.1.2. Lumos
▶ Jele: Varázspálca

Ezzel a varázslattal Harry titkos járatokat tud felfedni a falon, illetve a padlón, valamint a Gargoyle szobroknál is ezt kell használnia ahhoz, hogy azok életre keljenek. Csak a Lumos varázslattal lehet megsemmisíteni a Ghostokat és a Gytrasheket.

III.3.1.3. Alohamora
▶ Jele: Arany kulcs

A Hogwartsban számos ajtó található, mely csak ezzel a varázslattal nyitható ki – ezeket egy arany tábla jelöli, melyen egy kulcs látható, itt kell használni ezt a varázslatot.

III.3.1.4. Spongify
▶ Jele: Rugó

A földön található rugó ikonokon használható ez a mágia, így Harry hatalmas magasságokba juthat el. A trollok elleni harcban is ezt kell használni úgy, hogy a rugóról visszapattanjon a bunkósbotjuk.

III.3.1.5. Diffindo
▶ Jele: Olló

Ezzel a varázslattal Harry utat nyithat magának a függönnyel lezárt részeken keresztül, valamint köteleket is elvághat vele. A Horklumpok ellen hatásos, valamint a Venomous Tentaculát is ezzel lehet semlegesíteni.

III.3.1.6. Incendio
▶ Jele: Kék láng

Ezzel a varázslattal lehet meggyújtani a kastélyban elszórt fáklyákat, valamint a Venomous Tentacula ellen is ezt kell bevetni.

III.4. Ellenfelek

III.4.1. Szellem (Ghost)
Idegesítők, és csak Lumos varázslattal lehet velük elbánni. Minél jobban feltöltöd a varázslatot, annál kevesebb ideig kell rájuk irányítani a fénycsóvát. Ha eltaláltad őket, akkor eltűnnek pár másodpercre, majd újra előtűnnek. Három-négy találat után egy sikítás közepette kimúlnak.

III.4.2. Repülő könyv (Flying Book)
Amint a neve is mutatja, őrült módjára repked össze-vissza a szobában és próbál megsebesíteni. Egy egyszerű Flipendo varázslattal jobb belátásra bírhatod. Általában csapatban járkálnak.

III.4.3. Puffapod
Növénykék, amik nem mozdulnak a helyükről, ám egy bizonyos sárga anyagot eregetnek magukból, mely, ha Harry szemébe jut, akkor pár másodpercig elmegy a látása. Flipendóval lehet kezelni ezt az ellenfelet is.

III.4.4. Doxy
Repkedő lényecskék, amik nagyon gyorsak, így kilövésük nagy pontosságot igényel. Ha egyhelyben állsz, akkor könnyen lecsaphatnak rád, ezen felül három Flipendo teríti csak le, ezért nagyon vigyázz vele!

III.4.5. Szellemkutya (Gytrash)
Pontosan úgy kell kezelni őket, mint a szellemeket – Lumosban kell fürdetni őket. Sajnos ők gyorsabbak szellem társaiknál és rád is ugranak, ha sokáig állsz egy helyben, ezért gyorsnak kell lenned.

III.4.6. Troll
Hatalmas, erős, büdös és ostoba teremtmények. Legyőzésük némi fifikát igényel. Ahol feltűnnek ezek a lények, mindig van ott egy Spongify ikon – mellé kell állnod, és mikor le akar csapni a bunkójával, rá kell varázsolnod az ikonra, majd elfutnod – erre jól fejbe kólintja magát a szörny. Párszor eljátszod ezt, és már ki is fekszik.

III.4.7. Bowtruckle
Hasonlít a Doxyra, egy-két Flipendo és ki is fekszik.

III.4.8. Rák (Fire Crab)
A hátsójukból tüzet lövellő lény, melyet nem lehet csak úgy megsemmisíteni – az első Flipendóval a hátára fordíthatod (ekkor nem tud támadni, ám pár másodperc múlva visszaáll a lábára), a többivel pedig lökődni tudod. Mindig van valami lyuk a közelben, ahova be kell terelni őkelmét.

III.4.9. Gnóm (Gnome)
Rohangászó lény, melyet fejbe kell kólintani, majd fel kell emelni a földről és egy közeli lyukba kell belesuvasztani.

III.4.10. Szúrós tök (Horklump)
Szintén egyhelyben állnak és általában a továbbvezető utat torlaszolják el. Először Flipendót kell rá varázsolni, majd egy Diffindóval kell kipukkasztani.

III.4.11. Imp
Ahol ezek a kis lények felbukkannak, ott lennie kell egy ketrecnek is – miután kiütötted őket Flipendóval, fel kell kapnod és beletenni a ketrecbe. Ezután általában felmászhatsz a ketrecre és egy csomó titkos helyre juthatsz el.

III.4.12. Mérges csápfű (Venomous Tentacula)
Hatalmas, dühös, húsevő növény. Először a karjaira kell céloznod Diffindóval, majd a fejére, és ha mindhárom lefittyedt, akkor egy Incendiót kell küldeni a fejére. Ebből a kombóból kell hármat-négyet bevinni neki.

III.5. A játék menüje és a tárgyak

III.5.1. Folio Magi
Itt találhatod az összegyűjtött Wizard Cardokat. A Remembrall menüből érhető el.

III.5.2. Folio Bruti Volume I
Ez a könyv tartalmaz minden információt azokról a csodalényekről, amikkel Harry kalandjai során összefut. A Remembrall menüből érhető el.

III.5.3. Teljesített küldetések (Completed Tasks/Hints)
Itt nézheted meg, a már teljesített feladataidat, valamint kaphatsz hozzájuk tanácsokat is. A Remembrall menüből érhető el.

III.5.4. Iskolai rekordok (School Records)
Itt nézheted meg Harry előmenetelét az iskolában, hogy a különböző kihívásokon milyen eredménnyel szerepelt, valamint, hogy mennyi Challange Shieldet gyűjtött össze (10 a maximum kihívásonként).

III.5.5. The Standard Book of Spells
Harrynek szüksége van erre a könyvre ahhoz, hogy tökéletes varázslatokat tudjon elsütni (ahhoz, hogy gerjeszteni lehessen a varázslatot, erre is szükség van).

III.5.6. Varázskönyv (Spell Book)
Itt találhatóak a Harry által már begyűjtött varázslatok.

III.5.7. Csoki békák (Chocolate Frogs)
A csoki békák elfogyasztásával Harry növelheti elhasználódott életerejét. Könnyű felismerni őket, mert ha a közelben van egy, akkor brekegő hangot hallat. Ahhoz, hogy elfogyassz egyet, csak át kell sétálnod rajta.

III.5.8. Bagoly Berti-féle mindenízű drazsé (Bertie Bott's Every Flavor Beans)
A helyi valutát képviseli. Rengeteget találhatsz belőle szétszórva a pályákon. George és Fred boltjában tudod beváltani őket különböző hasznos/haszontalan dolgokra

III.5.9. Tök (Pumpkin Pasties)
Szintén az életerő visszaállítására szolgáló tárgy. Nem gyógyít annyit, mint a Chocolate Frog. Sokfelé található a pályákon, ládákban fordul elő. (A végigjátszásban PP-vel van jelölve a helyük.)

III.5.10. Süti (Cauldron Cakes)
Egy másik varázslócsemege, és ez is az életerő növelésére való. Nem gyógyít annyit, mint a Pumpkin Pasty. (A végigjátszásban CC-vel van jelölve a helyük.)

III.5.11. Bagolycsemege (Eeylops Premium Owl Treats)
Harry baglyának Hedwignek a kedvenc eledele: ha ezzel eteted meg, szívesen segít neked. Ládákban található.

III.5.12. Fiola (Potion Vials)
Ezekben a kémcsövekben tárolhatod azokat a löttyöket, amiket az órákon kotyvasztotok össze.

III.5.13. Drazsézsák (Bean Pouch)
Ezzel a tárggyal növelheted a nálad lévő maximális drazsék számát. George és Fred boltjában veheted meg 50 drazséért.

III.5.14. Bűzbomba (Stink Pellets)
Ezt a tárgyat elhajítva Harry elterelheti egy időre ellenfelei figyelmét.

III.5.15. Vakítógránát (Dungbombs)
Szintén a figyelem elterelésére szolgáló eszköz, ami hatalmas füstfelhőt generál.

III.5.16. Nimbusz 2000 (Nimbus Two Thousand)
A legjobb seprű az egész varázslóvilágban. A kastély területének gyorsabb és hatékonyabb felderítésében lesz Harry hasznára.

III.6. A végigjátszás

III.6.1. Bevezető

A játék egy videóval nyit, melyben láthatod, amint Hagrid elviszi egy repülő motorbiciklin a kis Harryt új otthonába. A bejáratnál Albus Dumbledore és Professzor McGonagall fogadja.

A következő jelenet 11 évvel később játszódik, mikor Harry már egészen nagyfiú. Titokzatos körülmények között egy meghívót kap a Hogwarts nevű varázslóiskolába. Kisebb családi súrlódások után Hagrid ismét pártfogásába veszi Harryt, és már mennek is bevásárolni a tanulmányokhoz szükséges dolgokat. Először is be kell térned Mr. Olivanderhez, akinél majd megveheted az első varázspálcádat. A boltban összefutsz majd egyik későbbi tanároddal, Quirell professzorral, aki a Sötét varázslatok kivédése tárgyat fogja majd oktatni. A prof elsiet néhány könyvet beszerezni, te pedig megkapod az irányítást.

III.6.2. Olivander boltjában

A boltban három varázspálcát láthatsz, ám ezek közül csak az egyiket szánta a végzet Harrynek, mégpedig azt, amelyik legtávolabb van tőled, az emelvény másik oldalán. Ez egy csodálatos Főnixmadár tollát foglalja magába. Vedd fel ezt, majd menj fel az emelvényre, és nyomj meg egy gombot – Harry a magasba emeli a pálcát, az felvilágít, jelezve, hogy elfogadta emberünket gazdájának.

Ha a másik kettő közül valamelyiket próbálnád megvenni, nem történne semmi, tehát mindenképpen a Főnixes lesz a tied. Olivander elmondja, hogy nagyon különösnek találja, hogy pont ez a pálca választotta ki hősünket, ugyanis az a Főnix, amelyik ehhez a pálcához adta a tollat, csak egyetlen másik botnak nyújtott hasonló ajándékot – méghozzá pontosan annak, ami Harry homlokán látható sebet ejtette. Különös, nagyon különös... A dialógus után kövesd az öregurat a másik szobába.

Amikor belépsz ebbe a terembe, láthatod, hogy kétszintes, és Harry a felső szinten áll. Semmi baj nem lesz, ha leesel, egy létra leereszkedik, és vissza tudsz mászni, ám ha már egyszer lepottyantál, gyűjtsd össze az ott található drazsékat. Tehát indulásnál menj előre, a hordók mellett lapulj neki a falnak és kússz végig a vékony peremen. Ha kiértél a következő platformra, fordulj jobbra, majd szaladj előre – Harry magától át fog ugrani a szekrény tetejére. Ha esetleg nem lenne megfelelő a kamera szöge, azt az L1-gyel tudod állítani.

Fordulj jobbra, ahol két himbálózó kötelet láthatsz. A cél az, hogy átugorj a másik szekrényre, úgy, hogy nem kap el a kötél – minden csak időzítés kérdése. Ha a második kötélen is átjutottál, ismét feszülj neki a falnak, és kezdj el balra oldalazni. Nemsokára érdekes téglákba ütközöl: maguktól ki-be járkálnak a falban, és ha nem vigyázol, lelöknek. Állj pontosan melléjük, és ha visszahúzódtak, gyorsan mássz át rajtuk, majd a következőnél is ismételd meg ezt a mutatványt.

Ha átértél, nézz balra – ismét egy kötelet láthatsz, a feladat ismert. Ha átjutottál, innen jobbra láthatod Mr. Olivandert, és egy könyvállványt, mely a Flipendo varázslatot tartalmazza. Lépj oda elé, majd olvasd el – ezzel elsajátítottad a legegyszerűbb, és leggyakrabban használt mágiát. Az öreg elmagyarázza, hogyan működik a varázslat, majd megkér, hogy kövesd a következő szobába.

Egy nagyon kicsi szobába érkeztél, mely tele van könyvespolcokkal és széttörhető vázákkal. Nincs más dolgod, mint az imént megtanult varázslattal darabokra törni a kelyheket. Segít a célzásban az R1 gomb – így automatikusan a legközelebbi célpontot fogja be a varázspálca, már csak azt a gombot kell megnyomni, amelyikre a Flipendót tetted. Ha a szobában található összes vázát széttörted, megjelenik a bal falon egy kéz ikonja. Célozd be ezt is, varázsolj rá egyet, így a szemben levő zárt ajtó megnyílik. Mielőtt belépnél, az itt jobbra található üregen mássz be, hiszen itt találod első varázskártyádat (No. 52, Felix Summerbee). Ha megvan, most már tényleg beléphetsz az ajtón.

Egy nagyobb szobába jutottál, magad előtt Olivandert látod, aki egy furcsa szerkezet előtt áll. A szerkezeten három táblát láthatsz, felülről lefelé ezek: Nap, Hold, Csillag. A feladat mindössze annyi, hogy a helyes sorrendben varázsolj rájuk Flipendót. Ez a következő: legfelső, középső, legalsó.

Ha megvagy, jutalmad a Folio Bruti, melyet a Szörnyek könyve néven is emlegetnek – ebben olvashatsz majd a játékban található összes szörnyről, arról, hogy honnan erednek és mik a gyengéik. Jelenleg a negyedik oldalon van nyitva, ami egy Impet ábrázol. Gonosz kis teremtmények, akiket nem olyan egyszerű lehűteni. Kis termetüknek köszönhetően gyorsan mozognak, így neked sem tanácsos sokáig egy helyben állni, ha találkozol velük.

Miután becsuktad a könyvet, az öreg kinyitja az ajtót és beenged kettőt ebből a ronda kis teremtményből – annyi a dolgod, hogy Flipendóval kiütöd őket, majd gyorsan felkapod a testet, és a fal melletti ketrecbe dobod – tedd ezt meg mindkettővel. Jó tudni, hogy amíg a tetemet hordozod, addig más nem bánthat!

Mielőtt átmennél a másik szobába, ugorj fel mindkét ketrecre, hiszen azokról egy-két kis beugróba juthatsz, ahol felvehetsz egy kis életerőtöltőt, valamint egy varázskártyát (No. 89, Alberta Toothill).

A következő helyszínen egy csavaros szerkezetet láthatsz, amin egy Flipendo gomb foglal helyet. Mivel a szerkezet forog, neked pedig az a dolgod, hogy egymás után eltaláld ötször, ezért legjobb, ha becélzod, és körbe-körbe futsz, a gombbal együtt, miközben puffogtatod rá a varázslatokat. Ekkor felemelkedik a plafonig, és az Olivander mögött látható szekrénysor felemelkedik. Ebben a rejtett szobában találhatod meg a "Standard Book of Spells"-t, ami ahhoz kell, hogy tökéletes varázslatokat tudj elsütni..

Mentorunk megkér, hogy emeljük fel ismét a csavaros szerkezetet, ám ezúttal egy kicsit nehezebb dolgunk lesz: ha nem elég gyorsan sütjük el a varázslatokat, akkor a szerkezet magától visszaesik a földre. Éppen ezért ne is fuss körbe, inkább koncentrálj tökéletes varázslatok kivitelezésére. Ezt úgy teheted meg, ha pár másodpercig nyomva tartod a gombot, ekkor ugyanis „gerjeszted" a mágiát, ami így jóval nagyobb hatásfokú lesz, ám vigyázz, ha túl sokáig tartod nyomva, könnyen visszafelé sülhet el a dolog!

Ha sikerült felemelni a szerkentyűt, a továbbvezető út megnyílik, Olivander pedig átad egy varázskártyát (No. 41, Godric Gryffindor).

Az átvezetőben ismét Hagriddal futsz össze, akitől Harry megkapja gyönyörűséges hóbaglyát, majd máris sietned kell a vonatra, ami a Hogwarts-ra (Roxfort) indul. A vonat után csónakba szállnak a növendékek, majd nemsokára megkezdődik a ceremónia, melyen végül eldől, hogy a négy házból Harry a Griffindorba fog kerülni.

III.6.3. Megérkezés a Hogwarsba

Az átvezető után Harry összefut Ronnal, Hermionével és Percyvel, aki egy prefektus a Gryffindor toronyban, mellesleg Ron bátyja. Kiderül, hogy a harmadik emeleten található folyosóra szigorúan tilos belépni, ám senki nem tudja, hogy miért.

Kövesd Ronékat, a Gryffindor torony társalgójába. Menj fel a lépcsőn, majd fordulj jobbra, és nyiss be az ajtón. Furcsa, állandóan mozgásban levő lépcsőket láthatsz, ám ne ijedj meg! Az első lépcső alatt a ládában egy varázskártya lapul (No. 37, Cassandra Vablatsky). Ha felkaptad, fuss fel a többiek után a lépcsőn. Nemsokára egy videóba futsz, ahol egy kellemetlenkedő alak mutatkozik be: Peeves. Egyedül csak a báró képes megrendszabályozni, sajnos fog még kellemetlenségeket okozni. Ha felértél a hetedik szintre, nyiss be az ajtón.

A Gryffindor torony bejárati szobájába jutsz, aminek a végében egy hatalmas portré áll, melyen egy kövér hölgyet láthatsz. Ahhoz, hogy beléphess, tudnod kell a jelszót, mely ez esetben a „Caput Draconus". Miután a többiek dementek, mondd ki még egyszer a jelszót, és lépj be te is a toronyba.

Bent Ron javasolja, hogy keresd fel Georgeot és Fredet, az ikerpárt, ugyanis rengeteg mókás és hasznos dologgal tudnak szolgálni. Előtte menj be a jobbra levő kis szobába, ahol felvehetsz még egy varázskártyát (No. 24, Adalbert Waffling). Ha megvan, menj ki a szobából és lépj be a szemben levő ajtón.

Ebből a szobából nyílik az ikrek titkos főhadiszállása, már csak el kellene oda jutnod. Az egyetlen probléma, hogy itt található Percy is, az eminens tanuló, és nem szereti, ha megzavarják munkálatai közben. Éppen ezért csendben kell elosonnod mellette, egészen a szoba északi pontjáig, ahol lesz egy kép: ezen is egy jelszóval juthatsz majd be. Az analóg karral lassan tudsz közlekedni, ekkor nem hallja meg lépteidet, valamint ha elsütsz egy varázslatot, akkor annak desztinációjához fog rohanni a delikvens egy gyors kivizsgálásra, ekkor van időd elosonni mellette. Tehát miután beléptél a szobába, menj előre, amíg a kamera vált, majd nyomj egy Flipendót a szemben levő falra, csak úgy. Ekkor Percy elindul arra felé, te pedig lépj be balra a szekrények közé, majd osonj végig az északi fal felé, és balról közelítsd meg a portrét. Ha minden igaz, ekkor a prefektus előtted áll, ám nem feléd néz, így könnyen odamehetsz a képhez, elmondhatod a jelszót, majd be is ugorhatsz. Ha Percy véletlenül észrevenne, mindig visszateleportál arra a pontra, ahonnan indultál. Ha már meglátott, még van esélyed elmenekülni, esetleg elbújni, ekkor egy idő után abbahagyja a keresést. Ebből a szobából nyílik egy titkos út, egészen pontosan ott, ahova a Flipendót varázsoltad: itt vehetsz fel egy kártyát (No. 64, Jocunda Skyes).

Isten hozott Fred és George boltjában! Gyakran fogsz majd itt járni, ezért nézz jól körül! A teljes listát arról, hogy mit találhatsz itt, nézd meg a függeléket! Nem muszáj semmit venned, ám tartsd észben, hogy három varázskártyát a fiúktól vehetsz meg (No. 97, Alberic Grunnion, No. 69, Bertie Bott, No. 47, Edgar Stroulgar). A fiúk mögötti folyosó végén bal oldalt találhatsz egy ládát, amiben szintén egy kártya lapul (No. 38, Chauncy Oldridge). Ha végeztél, lépj ki a szobából, ott ahol bejöttél. Sajnos ismét ki kell cselezni Percyt, különben visszavarázsol Fredékhez. Miután kiléptél, kezdj el lassan sétálni, majd ha nem néz az emberünk, rohanj a kijárat felé. A szekrények megakadályozzák, hogy visszavarázsoljon a kiindulási pontra.

Miután kiléptél az ajtón, Ronba futsz bele ismét, aki elmondja, hogy már nagyon álmos, és szeretne lefeküdni. Vele tarthatsz te is, vagy körülnézhetsz még a toronyban, hátha elfelejtettél felvenni valamit. Ha te is le szeretnél feküdni, kövesd barátodat fel a toronyba, majd ahogy bejön a Remembrall menü, onnan ki tudod választani az alvást, így véget vetve ennek a napnak.

III.6.4. Az első nap

Amint megkapod az irányítást, menj le a hálószobából a társalgóba, ahol Hermionével futhatsz össze. Ő elmondja a Gryffindori talált tárgyak táblájának működését: időnként nézz ide vissza, mert a szétszórt tanulók elhagyott dolgainak neveit találod ide kifüggesztve, és ha megtalálod ezeket az elveszett tárgyakat, varázskártyákkal leszel gazdagabb. Az elveszett tárgy csak akkor tűnik fel, ha előtte már megnézted a táblát, és elmentetted a Remembrall-ba. Összesen hat darab ilyen tárgy van a játékban, ezek pontos helyét a függelékben találod. Most Adalbert Waffling elveszett könyvét kell felkutatnod: miután bejegyezted a Remembrallba, sétálj oda Ronhoz, ekkor egy átvezető filmet láthatsz – elmondja, hogy az első óra a Varázsfőzetek keverése lesz, amelyet az épület alagsorában tart majd Snape professzor.

Hogy ide lejuss, nem kell mást tenned, mint lemenni a legalsó szintre, a bejárathoz a nagy terembe, majd innen jobbra található az alagsorba a lejárat. A nagy teremben McGonagall tart előadást a házi versenyről: a négy ház a kiemelkedő teljesítményért jutalompontokat kaphat, melyeket az év végén összesítenek, majd az nyeri el a házkupát, akinek a legtöbb pontja van. Pontokat csak a tanárok és prefektusok adhatnak, ám vigyázat, mert le is vonhatnak! Ha tehát valami olyat tesznek hőseink, ami nem helyénvaló, súlyos veszteségekkel kell számolniuk. A végén még azt is hozzáteszi, hogy végre ideje lenne a Gryffindornak is nyerni egyszer.

Miután véget ért a közjáték, most már tényleg menj le az alagsorba, ám még ne menj be az órára! Szemben a bejárattal van egy tároló, ahol egy ládát találsz: ebben rejlik egy varázskártya (No. 63, Herman Wintringham), majd ha az összes vázát összetöröd a Flipendo varázslattal, megjelenik még egy láda, ebben egy újabb kártyát lelsz majd (No. 93, Heathcote Barbary). Ha meg vagy, menj ki, majd csatlakozz Ronékhoz és lépjetek át az ajtón.

Malfoyba ütköztök, aki nagydarab barátaival fölényeskedik, becsméreli Ron külsejét, majd egyezséget ajánl nekünk: kezet nyújt, ám Harry elutasítja. Innentől kezdve szerzett magának egy halálos ellenséget, sok gondunk lesz még vele! Lépj be a terembe, ahol az órát tartják majd. A kedves Snape professzor kifejti nézeteit gyengeelméjű tanulóiról, akik nem is tudják, hogy a varázsszerekkel való megfelelő bánásmód bizony a mágia legfelsőbb szintjei közé tartozik. Ennek tudatában ad egy házi feladatot: egy Wiggenweld nevű gyógyító szerhez kell összeszedned a három komponenst. Ezek: Asphodel, Dittany, Wiggentree bark. Még az is a tudomásodra jut, hogy az első beszerzésénél Hagrid nagy segítségedre lehet. Az órának vége is, mire legközelebb jössz, már meg kell lennie a komponenseknek.

Miután vége az órának, menj fel a harmadik szintre, itt lesz a következő stúdium: sötét varázslatok kivédése. Hermione majd mutatja az utat. Menj be utána a terembe, ahol Quirell magyaráz: az Illuminate varázslat a sötét helyeket és titkos dolgokat is láthatóvá teszi. A mai napi feladat, hogy megtanuld a Lumos varázsigét – sajnos az előtted próbálkozó nem járt túl nagy sikerrel a mágia megszerzésében, ám most majd megmutathatod! Be kell másznod a kicsiny lyukon és 10 darab Challange Shieldet kell összeszedned.

> **Megjegyzés:** Az első alkalommal csak 8-at tudsz megszerezni, majd miután megtanultad a Diffindo varázslatot, már képes leszel mindet begyűjteni.

III.6.4.1. A Lumos kihívás

Miután kijöttél a kis lyukból, vedd fel a Folio Brutit, ami a szellemekről szól. Menj egyenesen, és hagyd figyelmen kívül az itt levő függönyt, de azért jegyezd meg a helyét. A következő helyszínen rettentően sötét van, és csak egy hatalmas lyuk tátong a terem közepén. Jobbra egy Cauldron Caket találhatsz, ám ha nincs rá nagy szükséged, ne vedd fel, később jól jöhet még. Balra menj, ahol támaszkodj neki a falnak és menj végig a peremen, vigyázva a két kőre, ami ki-be járkál a falban. Ha leesnél, elveszik a fél életed, de újra próbálhatod. Egy ketrecet láthatsz, valamint egy Pumpkin Pastybe is belefutsz. Menj a híd felé, ekkor egy bejátszás következik: Pár kis gnóm fut feléd, ám nem kell megijedni: a legtöbbjük szerencsére lepotyog a hídról, ám egy azért életben marad. Engedd kissé közelebb magadhoz, majd adj neki a Flipendóval, kapd fel, majd dobd bele a mögötted levő ketrecbe. Ha egyből levarázsolod a videó után, nem tudod felvenni, és még le is eshetsz a szakadékba. Ha a gnóm bent van a helyén, megjelenik tőled jobbra az első Challange Shield: vedd fel, majd fuss át a hídon, és ugorj át a másik oldalra. Vigyázz, mert folyamatosan szakad le a híd, tehát igyekezz! Itt is láthatsz egy függönyt, ám ide sem tudsz bemenni a Diffindo varázsige nélkül, ám szintén érdemes megjegyezni a helyet.

Menj egyenesen át az ajtón, így egy nagy terembe érsz, aminek a közepén egy fénycsíkot láthatsz kinőni a földből. Menj a fénycsíkhoz, és a kereszteződésnél fordulj balra, így egy létra elé érsz. Mássz fel a létrán. Láthatsz egy kocka alakú követ, meg egy lyukat. Mielőtt beletolnád, még odacipelheted a fal mellé, így fel tudsz mászni a felső platformra, ahol egy Pumpkin Pasty lesz. Ha felvetted, most már tényleg beletolhatod a kockát a lyukba – a fáklya kigyullad melletted, a középen levő lyuk pedig kinyílik. Menj vissza a fénycsíkhoz, majd attól jobbra indulj.

Szintén mássz fel a létrára, ahol az előzőhöz hasonló látvány tárul eléd: itt is felmehetsz a felső részre egy PP-ért, utána told bele a kockát a nyílásba – ekkor középen megjelenik egy karó. Mássz le a nyílásból, majd fordulj rögtön jobbra és fuss neki a szakadéknak: ekkor átugrasz a párkányra, ami fölött két goblin lődöz rád nagy erőkkel. Semlegesítsd őket a Flipendóval, majd tekintsd meg, ahogy lejjebb ereszkednek egy szinttel. Ezen a párkányon három dolgot találhatsz: egy CC-t, egy PP-t, és egy Owl Treat nevű cuccot.

Menj vissza a terem közepére a karóhoz, majd használd az Owl Treatet, ekkor megjelenik szeretett baglyod, Hedwig. Etesd meg, így már hajlandó lesz neked segíteni és leereszt egy létrát, ám még ne mássz fel rá! Előbb ess le oda, ahol a goblinok vannak, majd gyorsan üsd ki őket és pakold bele az itt található ketrecekbe uraságaikat. Ezekről a ketrecekről fel tudsz mászni a felsőbb szintre, ahol be tudsz gyűjteni két Challange Shieldet, egy CC-t, valamint egy kártyát (No. 18, Uric the Oddball). Mássz vissza a lenti részre, majd a két ketrec között láthatsz egy kapcsolót: aktiváld a Flipendóval, ekkor leereszkedik egy plató, amin vissza tudsz jutni az eredeti kiindulási pontra. Most már felmászhatsz a létrán.

Miután felértél, gyorsan fordítsd el a kamerát, hogy láthasd a két gnómot a polcok tetején. A közelebbit szedd le Flipendóval, majd még ne rohanj oda hozzá, hiszen talpra áll! Üsd ki még egyszer – most már felveheted, és vágd bele a közelben található ketrecbe. Tedd meg ugyanezt a másik gnómmal is, közben vigyázz, hogy nehogy eltaláljon. Ha őt is bele tetted a ketrecbe, kinyílik a továbbvezető út, ám még mielőtt kimész, vedd fel az utolsó polc mögött található Challange Shieldet.

A következő teremben sétálj oda a könyvhöz, majd tanuld meg belőle a Lumos varázslatot. Szereld fel, majd süsd is el! Amolyan fénylő kereteket láthatsz mindenfele: a padlón, de még a falakon is. Ha egy ilyen fénylő részre rálépsz, az azonnal beszakad alattad, te pedig leesel, és ismét csak a fél életed bánja, tehát nagyon óvatosan közlekedj!

A szoba bal alsó sarkában találhatsz egy CC-t, a jobb alsó részében a falból pedig egy titkos ajtó nyílik: ezt is csak akkor láthatod, ha elsütötted a varázslatot. A kis szobában egy PP-t, valamint egy kártyát találhatsz (No. 98, Dymphna Furmage).

Térj vissza a nagy terembe, majd a bal felső sarokban kutakodj: itt is találhatsz egy titkos ajtót a falon, ami egy kisebb terembe vezet. Az itt levő követ tuszkold bele a lyukba, majd távozz innen. A terem jobb felső sarkában is találhatsz egy titkos átjárót, ami a változatosság kedvéért szintén egy kisebb szobába visz.

Két szellem jelenik meg, ám nem kell megijedni, szerencsére nálad van a Lumos varázslat. A lényeg az, hogy amikor elsütöd, egy háromszög alakú jel tűnik fel a padlón: ha a szellemek ebbe a háromszögbe kerülnek, megsebződnek, amit a jobb alsó részen levő csíkon követhetsz nyomon. A legjobb hatás érdekében teljesen fel kell tölteni a varázslatot, ekkor Harry magától elsüti azt. Amíg mormoljuk a varázsigét, igyekezz biztonságos távolba húzódni a szellemek elől, hiszen ha hozzád érnek, kezdheted elölről az egészet. A lényeg az, ha eltaláltad őket egyszer, azok belesüllyednek a padlóba és csak pár másodperc múlva bújnak elő újra. Tehát, miután megsebezted őket, azonnal engedd el a gombot, és kezd el újra tölteni a varázslatot, így nem lesz idejük közelebb jönni hozzád. Ha megölted őket, feltűnik a hatodik Challange Shield, te pedig vedd fel azt. Lesz még itt egy CC és egy PP is, valamint a falon feltűnik egy kapcsoló is: varázsold le a Flipendóval, majd térj vissza a nagy terembe.

Középen megnyílt a továbbvezető út, menj is át rajta. Egy nagy terembe jutottál, majd a kamera egyből ráközelít a mögötted levő kapcsolóra. Flipendót neki, ekkor megjelenik előtted egy Gargoyle szobor. Menj közelebb hozzá, majd nyomj egy Lumost, ekkor megjelenik egy csomó, zölden világító szigetecske. Ugorj rá a tőled balra-levőre, majd még egyet előre, innen pedig balra át az ajtóhoz. A szobában a hetedik Challange Shield, valamint egy CC vár rád. Menj vissza az előző terembe, és folytasd utad felfele a szigeteken. Fent megtalálod az utolsó Challange Shieldet, majd menj egyenesen be a kis folyosóra. Ennek a végében használd a Lumost, így egy titkos járatra lelsz, tőled jobbra. Itt egy csomó drazsét, valamint egy kártyát találhatsz (No. 57, Gifford Ollerton). Menj ki a szobából és mássz bele a továbbvezető kicsiny lyukba. Amint kiértél, vedd utad a sötét rész felé, ahol varázsolj egy Lumost, mire megjelenik egy ajtó, így végre kijuthatsz ebből a labirintusból, vissza az osztályterembe.

Quirell megdicsér, és kapsz egy B osztályzatot, ennél jobbat csak akkor fog adni, ha összeszeded mind a 10 pajzsot. Miután megszerezted a Diffindo varázslatot, ezt bármikor megteheted. Az órának vége, mi pedig mehetünk a repülésóránkra.

III.6.4.1.1. Az utolsó kettő Challange Shield lelőhelye

III.6.4.1.1.1.Challenge Shield #9

Ahogy belépsz a labirintusba, rögtön balra lesz egy függöny, amit a Diffindóval tudsz közömbösíteni. Emögött szintén lesz egy függöny, ám a fentiek ismeretében ez nem jelenthet problémát. A következő szobában találod meg a kilencedik Challange Shieldet, valamint egy CC-t és egy PP-t.

III.6.4.1.1.2. Challenge Shield #10

Ahol az első goblint bezártad a ketrecbe, ugorj át az omladozó hídon, majd mássz végig a bal oldalon az ajtóig, ahol alkalmazd a Diffindót, hogy megszabadulj a függönytől. Egy kisebb szoba tárul fel előtted, ahol felvehetsz egy CC-t, majd menj keresztül az ajtón. Az utolsó Challange Shieldet a szoba közepén találod, amit egy kis lény védelmez. Sajna nem tudod megölni, ám Flipendóval a határa tudod fordítani – ekkor gyorsan kapd fel a pajzsot, majd juss ki a helyszínről.

Izgalmas lesz, hiszen most tanulsz meg repülni. Ron mutatja az utat, mindig menj utána. Le a nagy hallba, majd ki az épületből, fordulj jobbra és ismét jobbra. Meg is érkezel a többiekhez, Madame Hooche pedig bőszen magyarázni kezdi a repülés mibenlétét. Azonnal seprűre parancsol, te pedig máris a levegőben találod magad.

Nincs más dolgod, mint sorrendben végigrepülni a karikákon, melyek előtted helyezkednek el. Próbálj meg egyet sem kihagyni, úgy a legbiztosabb a végeredmény. Először egy kis bemelegítés jön, 15 gyűrűn kell átrepülnöd, hogy megszokd az irányítást, majd ezután jön élesben a vizsga. Míg a bemelegítésen jobbra kellett leírni egy kört, addig a vizsgán ezt már balra kell megtenni, az épületek felett. Hogy eredményes legyél, figyelj nagyon a gyorsításokra, ugyanis ha túlságosan belelendülsz, akkor párosával fogod kihagyni a karikákat, ami pedig nem túl jó. Az A+ osztályzat eléréséhez 39 gyűrűn kell átrepülni adott idő alatt (ezt a jobb alsó sarokban láthatod), a legjobb eredmény megszerzéséhez pedig 40 felett kell lenned. Nem is olyan nehéz megcsinálni, ám ha nem sikerülne, később visszajöhetsz teljesíteni ezt a részt.

Miután teljesítetted ezt a részt, Neville jön, aki egy kissé belekeveredik az irányításba és pórul is jár – Madame Hoochenak kórházba kell vinnie szegényt. Esés közben elejtette Remembrallját, amit Malfoy magához ragad, és úgy dönt, hogy megtréfálja barátunkat. Természetesen ezt nem hagyhatja Harry, ezért Malfoy üldözésébe kezd.

Tartanod kell a lépést Dracóval, sőt mi több, utol is kell érned, ami nem egyszerű, hiszen sebességetek azonos – ezért csak az segít, ha megfigyeled, hogy merre kanyarodik, és elé vágsz. Szép lassan lefaraghatod a hátrányod, majd ha elég közel kerülsz, egy videó jön, amiben Malfoy fölényesen kijelenti, hogy kihívja Harryt egy párbajra, mégpedig éjszaka, a helyszín pedig a negyedik emelet. Ron azonnal ajánlkozik segédnek, Harry pedig el is fogadja a kihívást.

Nem sokkal az előbbi incidens után, kedvenc hóbaglyunk, Hedwig egy levelet dob le nekünk, melyben Hagrid invitál meg bennünket egy kis beszélgetésre, mert szeretné tudni, hogy hogyan telt az első napunk az iskolában. Hagrid kunyhóját Hedwig fogja mutatni, menj utána, majd ha odaértél, szólítsd meg Ront. A videóban Harry értesül róla, hogy valaki megpróbált betörni az Abszol Úton található bankba. A következő jelenetben Hagrid felajánlja, hogy nézz szét a kertjében, hátha találsz valami növényt, ami jól jöhet a Bájitalok órán.

III.6.4.2. A Dittany felvétele

Tégy is úgy, menj keresztül az ajtón, így egy négyszög alakú kertbe jutsz, aminek a közepén egy szökőkút van. Egyelőre csak a bal oldali kőházba tudsz bejutni, amit azonnal tégy is meg.

A házban találhatsz egy CC-t, valamint szemben láthatsz egy aranyszínű ajtót, amit egyelőre nem tudsz kinyitni, hiszen ehhez az Alohamora nevű varázslatra lenne szükséged. Jegyezd meg ezt az ajtót, itt fogod megtalálni a Dittanyt. Menj fel az emeletre, ahol a gerendákon levő vázákban drazsékat találhatsz, valamint a sarokban láthatsz egy lyukat, amin keresztül tudsz mászni, ott pedig felvehetsz egy kártyát (No. 12, Merwyn the Malicious). Menj vissza az első szintre és a ház jobb oldali falánál nyomj egy Lumost, mire egy titkos járat nyílik meg. Menj ki rajta, és fuss végig az ösvényen, a végén pedig mássz be az üregbe. Vedd fel a CC-t, és mássz ki.

A kertben három gnóm üdvözöl, akiket üss ki gyorsan a Flipendóval és szállítsd el egyenként a bal oldalon található nagy fának a bal oldalára: itt van egy lyuk, amibe pakold bele szépen őket.

Megjegyzés: Akkor dobd el őket, ha azt írja ki a jobb felső sorban a program, hogy „Throw into the Hole".

III.6.4.3. Az Asphodel felvétele

Miután mind a három jómadarat lehajigáltad, a sarokban látható Gargoyle elől felemelkednek a rácsok. Menj oda, és süss el egy Lumost, így láthatóvá válnak ismét a zöld szigetecskék. Mássz fel az elsőre, majd fordulj meg és ugorj át a szemben levő párkányra, oldalazz végig a fal mellett, így egy ládához jutsz, amiben egy kártya vár rád (No. 10, Burdock Muldoon). Ugorj vissza a szigetre, majd folytasd utad, egészen a vízesésig, ami mögé menj is be. Pontosan szemben láthatsz egy kicsiny virágot a földön, ez az Asphodel. Tedd zsebre, majd konstatáld, hogy négy újabb gnóm jelent meg. Menj le közéjük, üsd ki őket Flipendóval, és hajítsd le őket a fa odújába. Ekkor a Gargoyle melletti rács is eltűnik, és felvehetsz egy kártyát a ládából (No. 17, Morgan le Fay).

Juss vissza a házba, majd lépj ki a kertből. Ron még mindig ott vár rád, akit ha megszólítasz, közli veled, hogy mára már nincs több feladatod, ami azt jelenti, hogy ha visszatérsz a pihenőbe, akkor a menüből kiválaszthatod azt az opciót, hogy legyen vége a napnak (End Day), ám csak akkor, ha a Feladatok lapot nézed a Remembrallban.

III.6.5. Az első éjszaka

Éjszaka van, neked pedig randiznod kell Malfoy-jal. Menj le a pihenőből, egészen a Gryffindor torony bejáratáig, ahol összefutsz Ronnal, aki hű baráthoz híven figyelmeztet az összecsapásodra Dracóval. Megnyugtat, hogy nem nagyon tudjátok egymást bántani, hiszen nem ismertek még olyan erős varázslatokat. Ekkor fut be Hermione, aki nem hiszi el, hogy ilyen ostoba Harry, hogy párbajozni akar, hiszen ezzel a Gryffindor jó hírét kockáztatja, valamint még pontlevonást is kaphat érte a csapat. Ron lefitymálja, majd meg is indulnak a csata helyszíne felé a lány nélkül, ám szegény nem tud bemenni a toronyba, mert az asszony a képből valamerre elment, így nem tudja beengedni őt – kénytelen a fiúkkal tartani.

Menj le Ron után a negyedikre, ott be a szobába, át rajta, így elérsz végre a helyszínre – Draco persze nem tartja a szavát, csak egy szép kis csapdába csalt bele: a padló leszakad, hőseink pedig a tiltott folyosón találják magukat

Egy bezárt ajtó áll előttük, aminek kinyitásához az Alohamora nevű varázslatot kell alkalmaznunk. Ez a könyvtárban található, és minő szerencse, a Hermione melletti kis járat pont oda vezet! Mássz bele, majd a könyvtárban törd össze az összes vázát, így a középen levő könyv mellett megjelenik egy láda, amiből egy kártyát vehetsz fel (No. 41, Godric Gryffindor).

Olvass bele a könyvbe, mely természetesen az áhított varázslatot rejti, ám azonban mást is: néhány szellem jelenik meg, így vedd utad gyorsan a kis lyuk felé, ahonnan jöttél. Mássz be, hogy visszajuss barátaidhoz. Varázsold le az Alohamorával a bezárt ajtót, majd egy videó jön: Snape vadászik a rendetlenkedő diákokra. Kövesd Ronékat az ajtón át, egészen addig, míg bele nem futsz egy kisebb meglepetésbe. Ismét egy videó, amint Snape is belefut abba a bizonyos kis meglepetésbe.

Hermione elnézést kér, mert mégsem az volt a megfelelő ajtó, ám már biztosan tudja, hogy melyik az: menj ki rajta. Fuss végig a folyosón, majd menj ki a jobb oldali ajtón, így a harmadik emeletre jutsz ki a lépcsőhöz. Menj vissza a toronyba, majd válaszd a nap vége opciót.

III.6.6. A második nap

Menj le a toronyból a társalgóba, ahol találkozhatsz Ronnal és Hermionével. Hőseink éppen a tegnap éjjel történteket tárgyalják: vajon mi lehet a hatalmas kutya lába alatti csapóajtón túl? Biztosan valami nagyon értékes, vagy nagyon veszélyes. Esetleg mindkettő egyszerre...

Amint vége a párbeszédnek, kövesd barátaidat, ugyanis órátok lesz. A második emeleti 2E teremben már vár rátok a tanár, aki be is jelenti, hogy a Spongify nevű varázslat elsajátítása lesz az óra anyaga – ehhez természetesen ismét be kell másznod egy labirintusba, és meg kell szerezned a könyvet, mely az igét tartalmazza.

III.6.6.1. A Spongify kihívás

Megjegyzés: Amikor először jársz itt, a tíz Challange Shieldből csak hetet tudsz összeszedni, ahhoz, hogy mindet magadénak tudhasd, ismerned kell a Diffindo és Incendión varázslatokat is.

Amint belépsz a labirintusba, vedd fel az előtted található könyvet, mely a Folio Bruti egy darabja (8. oldal, Fire Crab). Menj előre a kör alakú terembe, indulj meg jobbra, ahol közelebbről is megismerkedhetsz ezzel a kis tüzes rákkal. Nyomj rá Flipendót, ekkor felborul, és nem tud rád lődözni. Mikor ebben a pozícióban van, nyomj rá még pár Flipendót, hogy beleessen a mély kútba. Indulj meg az óra járásával ellentétes irányba: itt is találsz egy hasonló élőlényt, vele is tégy ugyanígy: ekkor egy láda esik le mögéd, mely egy csomag kártyát tartalmaz.

Menj fel a spirál alakú lépcsőn, majd fent vedd fel a Spongify varázslatot. Jobb kéz felé látsz két fáklyát. Menj oda közéjük és varázsolj egy Lumost, ekkor láthatóvá válik egy titkos járat, amiben egy

tömböt láthatsz magad előtt. Lökd oda a falhoz, mássz fel rá, majd vedd fel az első Challange Shieldet, valamint egy PP-t. Menj ki a szobából és indulj el balra, körbe. Nemsokára látsz egy hasonló beugrót, ahol az előbb ismertetett módszerrel juthatsz be. Egy Imp van a felső részen, őt gyorsan kapd le egy Flipendóval, majd vágd be a ketrecbe. Erről már felmászhatsz a magaslatra, ahol felveheted a második Challange Shieldet, valamint szintén egy PP-t. Lépj ki a szobából, indulj meg balra és menj be a balra levő folyosón. Itt egy csoki béka ugrál, vedd fel, ha szükséged van rá. A földön láthatsz egy rugó alakú ikont, erre kell Spongifyt varázsolnod, minek hatására egy piciny rugócska áll ki majd belőle, amire rásétálva az kilő a falon túlra. Mássz vissza a falra és vedd fel a harmadik Challange Shieldet. A tömböt told oda a lyuk alá, majd mássz át a következő arénába.

Két szellem jelenik meg, akiket a már jól ismert Lumosos módszerrel le is győzhetsz – nem lesz nehéz, hiszen rengeteg helyed van. Amint elintézted őket, ismét egy Spongify ikon jelenik meg, amire varázsolj rá, majd pattanj fel az eggyel magasabb szintre. Körbe-körbe megy egy lépcső, amin még szellemek is garázdálkodnak! Menj be gyorsan az első ajtón jobbra. Vedd fel a békát, majd menj végig a folyosón: ismét egy jel lesz a padlón. Varázsolj rá, így fel tudsz ugrani a negyedik Challange Shieldért, valamint egy kártyáért (No. 75, Mungo Bonham). Menj ki a szobából, vissza a lépcsőhöz.

Menj fel, és a Spongify ikonról ugorj eggyel feljebb, a kör alakú platformra. Varázsolj egyet az előtted levő Flipendo ikonra, mire a masina elkezd veled együtt forogni. Amint megáll a szerkezet, egy Spongify ikon tűnik elő mögötted: használd ezt, hogy ismét eggyel feljebb juthass.

Szaladj fel a lépcsőn, ugorj át a szakadékon. Itt láthatsz egy Spongify ikont, közvetlenül a peremen. Jegyezd meg ezt a helyet, hiszen itt veheted majd fel a második körben a nyolcadik pajzsot. Egyelőre azonban ne foglalkozz vele, inkább szaladj tovább, fel az ajtóig, amire varázsolj egy Alohamorát, így az feltárul előtted.

Szedd fel a drazsékat, és a békát, míg el nem érsz egy szobába, ahol egy Gargoylet láthatsz, valamint egy Fire Crabot. Flipendóval szenderítsd jobblétre a lényt, minek hatására lepottyan egy láda. Sajna ennek hatására egy tüzes szerkezet is beindul. Nyomj egy Flipendót a falon látható kapcsolóra, így szabaddá válik az út a Gargoylehez. Told oda a ládát a szobor elé, mássz fel rá, majd varázsolj Lumost – a megszokott zöld platformok tűnnek fel. Balra ugorva az ötödik Challange Shieldet veheted fel, valamint egy kártyát (No. 8, Derwent Shimpling). A jobb oldalon szintén egy kártya a jutalmad (No. 27, Mirabella Plunkett).

Most menj vissza ládáért és cipeld el a földön látható lyukig, ám vigyázz a tűzre! Ekkor a kinti fáklya meggyullad, a középső szerkezet pedig fordul egyet. Menj ki a lépcsőhöz.

Lépj rá a központi részre, majd varázsolj a gombra Flipendót – ismét fordul a szerkezet. Szállj le a platóról és szemrevételezd a Spongify ikont – még nem tudsz vele semmit kezdeni. Ugorj át balra a platformra, majd menj be az ajtón.

Kövesd a drazsékat, amíg bele nem futsz két Impbe. Üsd ki őket, majd pakold be a ketrecbe. Ezekről felmászhatsz, és felvehetsz egy PP-t, valamint a másik oldalon elvakíthatsz egy Gargoylet. Mássz át a falon és vedd fel a hatodik és hetedik pajzsot. Flipendót a kapcsolónak, ami a hatodik pajzs alatt található: két kis rák jelenik meg. Üsd ki mindkettőt, majd pöcköld bele őket a lyukba. Ismét egy láda a jutalmad, amit húzz bele a lyukba – ismét felvilágít egy fáklya kint. Menj ki a lépcsőhöz. Menj vissza az előző Spongify ikonhoz, majd pattanj át a falból kitüremkedett részre. Fuss el jobbra, ahol menj be a szobába. Varázsolj egyet a Gargoylera, majd menj vissza oda, ahova átugrottál – innen most balra indulj, már át tudsz szökkenni a következő platformra, ahol elhagyhatod a pályát.

Ha megvan mind a hét pajzs, a tanár B osztályzatot ad, majd be is fejezi az órát. Ha meglesz a Diffindo és Incendio varázslatod, viszszajöhetsz összeszedni mind a tíz pajzsot.

III.6.6.1.1. Az utolsó három Challange Shield lelőhelye

III.6.6.1.1.1. Challenge Shield #8

Ahol a két szellemmel küzdöttél, van egy nagy oszlop a szoba közepén. Használd a liftet, hogy feljuss a magasabb platformra, innen pedig a Spongifyal ugrálj tovább, egészen addig, míg egy függönybe nem ütközöl. Vágd le Diffindóval. Itt két Impbe ütközöl, valamint egy rákba, akit lyuk híján nem tudsz megölni, ezért fuss el mellette. Az Impeket zárd be a kalitkába, majd a jobb oldaliról mássz fel és kússz be a titkos járatba. Itt találsz még egy kártyát is (No. 62, Ignatia Wildsmith).

III.6.6.1.1.2. Challenge Shield (#9 és #10)

Hasonlóan a nyolcadik pajzshoz, juss fel a felső platformra, majd nyisd ki az ajtót Alohamorával és ugorj át a másik oldalra, ahol egy csoki békát találsz. Varázsolj Incendiót a fáklyákra, majd a megnyíló ajtón menj be és vedd fel a kilencedik pajzsot. Használd a Lumost és derítsd fel a titkos szobát, amiben megtalálod a tizedik Challange Shieldet is, valamint a ládából felvehetsz egy kártyát (No. 90, Sachirissa Tugwood).

Az óra után Ron figyelmeztet, hogy még mindig nem szedted összse a bájital hozzávalóit. Kövesd le a hallba Ront, ahol már Snape vár. A tanár megkérdezi Harryt egy bizonyos főzet összetételéről, amiről természetesen fogalma sincs, így Snapenek újabb alkalma van, mikor becsmérelheti őt. Figyelmeztet még, ha nem szerzed be a hozzávalókat a főzethez az óra kezdetére, levonást kap a Gryffindor (nem kell aggódni, addig nem mehetsz be az órára, amíg nincsenek meg a cuccok). Menj ki a kastélyból, és irányozd be Hagrid kunyhóját.

Harry a kutyáról kérdezi Hagridot, és arról, hogy vajon mit őriz annyira? Az óriás véletlenül elszólja magát egy bizonyos Nicholas Flamelről, ám hogy ő valójában kicsoda, az természetesen nem derül ki.

No, hogy ez így félbe maradt, vesd bele magad Hagrid kertjébe. Először is a Dittanyt kell felkutatni, amit a következő módon tehetsz meg: a bejárattól fordulj balra és menj be a kőkunyhóba. Szemben a bejárattal van egy ajtó, amire varázsolj Alohamorát, így az feltárul, és te bemehetsz. Bent meg is találod a növényét, majd

miután felszedted, feltűnik pár Doxie, de a Flipendónak ők sem tudnak ellenállni.

III.6.6.2. A Wiggentree Bark felvétele
Már csak a Wiggentree Barkot kell beszerezni az órára, természetesen ez is a kertben található. A bal felső sarokban található egy Spongify ikon, amelyről egy kis szirtre pattanhatsz fel. Fuss előre, mássz be a szikla alá, majd fedd fel a Folio Bruti hatodik oldalát (Bowtruckle). Mássz ki a másik lyukon, majd folytasd egyenesen az utadat. A rád támadó ellenfelekre nyomj feltöltött Flipendót, majd a Spongify ikonról szökkenj előrefele, és kanyarodj el balra, a nagy rönk irányába. A rönkön három Bowtrucklest láthatsz, őket is terítsd le, majd ugorj át hozzájuk, így már felveheted a Wiggentree Barkot. Ess le a lyukba és vedd fel a PP-t a dobozból, majd a megjelenő Spongifyról teleportálj vissza az ösvényre és menj vissza a kertbe. Ha végeztél, lépj be a menübe és válaszd ki az End Day feliratot.

III.6.7. Második éjszaka
Menj le a beszélgetőbe, szólítsd meg Ront, és beszélgess el vele a halloweeni ünnepségről. Már mindenki nagyon izgatott, egy valakit kivéve: Hermione. Menj le a hallba, onnan pedig balra be az ebédlőbe. Az ünnepség közepére Quirell professzor rohan be, aki azt ordibálja, hogy egy Troll van az alagsorban! Természetesen Harryék figyelmeztetni akarják lány barátjukat a veszélyre, ezért menj is a második emeletre, és ott be a lánymosdóba.

Úgy látszik a Troll kiszabadult az alagsorból, ugyanis éppen ehelyütt dühöng, mindent ízzé-porrá zúzva, ami a szeme elé kerül. Sajnos a kijáratot elzárja egy szikladarab, ezért egyetlen megoldás marad: a küzdelem!

III.6.7.1. Hermione megmentése
Menj a terem közepébe, de vigyázz, hogy ne találjon el a bunkójával! A Trollnak háromféle támadása van, ezek a következők:

- **Csapás:** Odavág egyet, illetve esetenként kettőt a földre, ekkor nem érdemes a közelben tartózkodni
- **Suhintás:** Ha túl közel mész, a szörny körbefordul a tengelye körül, a husángjával egyetemben
- **Kődobálás:** Ha gyanúsan nem csinál semmit egy ideig, fuss oldalra, mert a Troll becélzott, és nemsokára egy kő zúg el a fejed mellett

Láthatsz néhány Spongify ikont a földön. A cél, mikor a fenevad odacsap a földre, pont eltalálja a megbűvölt rugót, így jól fejbe kólintva magát. Fuss távol tőle, majd mikor elkezd vagdalkozni, gyorsan állj oda egy ikon mellé, majd ha megközelít, abban a pillanatban süsd el a melletted levő helyre a varázslatot – ha ezt pontosan kivitelezed, a fent vázolt kép fog megtörténni. Ha lecsökkenne az energiád, a rugókra ráugorva felsőbb platformokra juthatsz el, ahol PP-t és CC-t vehetsz magadhoz, valamint egy kártyára is ráakadhatsz így (No. 68, Kirley Duke). Néhány ütés után elterül a Troll, majd megjelenik egy láda, amiben szintén egy kártya lapul (No. 6, Glanmore Peakes).

Menj ki, majd nemsokára megérkezik McGonagall és lelki fröccsöt tart, ám Hermione magára vállalja a balhét. A tanárnő kissé kiábrándul az eminens tanulóból, majd le is von öt pontot a Gryffindortól, ám fejenként kioszt öt-öt pontot a gyerekek bátorságáért, így lényegében még jól is jártál ezzel a szabályellenes akcióval.

Lépj be a menübe, majd válaszd az End Day-t.

III.6.8. Harmadik nap
Ha még nem szedted volna össze a szükséges komponenseket, akkor ezt tedd meg, mert ezek nélkül nem léphetsz be a terembe.

Ha megvan minden (Asphodel, Wiggentree bark, Dittany), lépj be a terembe, majd tekintsd meg a mentor előadását, hogyan kell kikotyvasztani a Wiggenweld Healing Potiont. Egy fiolát kapsz, amit meg is tölthetsz a lila folyadékból – jól jöhet még.

A prof kiadja a következő feladatot is: az Antidote for Common Poisons nevű löttyhöz kell összeszedni a komponenseket, amik a következők:

- Puffapod Spores
- Flobberworm mucus
- Moondew

Amint ezeket elmondta, már vége is van az órának. Lépj ki a teremből, majd Ron közli, hogy ideje elindulni a herbalógia órára.

Az óra az üvegházban lesz megtartva, amit Hagrid kunyhójától jobbra találsz meg. Ha nem találnád meg, csak kövesd Ront, ő majd mutatja az utat.

Sprout professzortól ezúttal a Diffindo varázslatot kell elsajátítani, a szokásos módon: teljesíteni kell a feladatot a labirintusba. Mássz be a lyukba, hogy megérkezz a tett színhelyére.

III.6.8.1. A Diffindo kihívás
Egy kis téglaházba érkeztél. Menj előre és az ajtó mellől vedd fel a Folio Bruti egy lapját (12. oldal, Trolls), majd lépj ki a házikóból.

Egy csúnya trollba futsz az udvaron. Azonnal meg is indul Harry felé nagy iramban, majd a mögötte lévő szobrot szilánkokra zúzza. A ház ajtaja becsukódik, így egyetlen választásod marad: le kell győznöd.

Az eljárás ugyanaz, mint a toalettben, azaz a Spongify ikonra kell ráterelned a bunkóját. A probléma csak az, hogy ezúttal csak egyetlen platform van, valamint a kameranézet is eléggé gyengén van megvalósítva... vigyázz, hogy ne szorítson sarokba, mindig fuss el előle, majd állj oda az ikon mellé, és a megfelelő pillanatban nyomj rá egy varázslatot, aztán sprint onnan! A sarokban találsz egy csoki békát is, ha nagyon megviselne a konfrontáció. A kunyhótól balra egy CC-t is találsz.

Miután kiütötted a rusnyaságot, megjelenik az első Challange Shield a ház előtt, amit vegyél is magadhoz, majd fuss át a hídon. Illetve a felénél ess le róla az alatta levő lyukba, ahol egy kis gnómba futsz majd. Tedd hűvösre és dobd le a lyukba. Kutasd át a

helyszínt, találsz pár drazsét, egy csoki békát, egy PP-t, valamint a második pajzsot. Az ellenkező sarokban fel tudsz futni a farönkön vissza a hídra.

Folytasd utad előre, ugráld át a gyökereket, amíg bele nem futsz pár Horklumpba. Sajnos egyelőre nem tudod hatástalanítani őket, ám a fölöttük látható farönkön van egy Flipendo gomb, amit nyomj is meg – letakarítja előtted az utat, ám a melletted levő hármat nem söpri el, pedig mögöttük van egy pajzs. Sebaj, majd később visszajössz érte. Szedd fel a békát, majd nemsokára egy hídon mész keresztül és egy mezőre jutsz.

Előtted láthatod a varázskönyvet, ám még más is van ott... Például két megtermett Gytrash. Ezek a kedves állatok leginkább egy kutyára hasonlítanak, ám ők anyagukat tekintve szellemek. Ilyen minőségükben természetesen óvakodnak a fénytől, tehát már meg is van a kiiktatásukhoz szükséges varázslat: Lumos. Fuss távolabb tőlük, töltsd a varázslatot, majd miután elsütötted, fuss a dögök felé: nem elég, ha hozzájuk ér a fény, „benne is kell tartani" őket egy ideig, ahhoz hogy sebződjenek. Ezt a jobb alsó sarokban látható csíkon tudod nyomon követni. Ha túl sokat sebeznének rajtad, a bal felső sarokban találsz békákat – szerencsére állandóan újratermelődnek, így még mielőtt elhagynád a helyszínt, érdemes felnyomni maximumra az életed.

Sétálj a könyvhöz, majd ragadd magadhoz a Diffindo varázslatot. Szereld fel a Lumosszal és a Flipendóval egyetemben, majd nézd meg, ahogy a kamera ráközelít egy melletted levő lengőhídra. Egyelőre ne foglalkozz vele, hanem nézz körül: találsz pár Horklumpot – teszteld le rajtuk az új mágiát! Először is nyomj rájuk Flipendót, majd rögtön azonnal Diffindót, így kipukkannak, te pedig egy CC-t tudsz felvenni mögülük.

Menj visszafele a hídon, oda, ahol az előbb elhagytad a harmadik pajzsot. A ronda tököket immáron könnyűszerrel ki tudod pukkantani, és fel is veheted az áhított cuccot.

Menj vissza oda, ahol felvetted a könyvet, majd fordítsd úgy a kamerát, hogy lásd a lengőhidat. Vágd el a köteleit a Diffindóval. Két gnóm masírozik le, őket likvidáld, majd dugd őket a balra levő lyukba. Egy kincsesláda jelenik meg, benne egy kártyával (No. 57, Gifford Ollerton).

Mielőtt felmennél a leszakadt hídra, még az idefelé vezető hídról is le tudsz esni: itt találhatsz pár hasznos dolgot. Jó pár drazsét, egy pajzsot, egy ládát, benne egy Owl Treattal, valamint ha itt használod a Lumost, egy titkos lyukat, amiben egy kártyát vehetsz fel (No. 19, Newt Scammader). Keresd meg a karót, ahol meginvitálhatod baglyodat: etesd meg az Owl Treattal, mire ő elsöpri a leveleket a szoborról. Varázsolj ismét egy Lumost, így megjelennek a kis zöld szigetek, amin vissza tudsz kapaszkodni a lengőhídhoz.

Menj fel rajta, ahol láthatsz egy fa platformot, valamint egy kötelet. Állj rá a fára, majd Diffindóval csattintsd el a kötelet, mire máris lent találod magadat.

Egy csoki béka mellett landolsz, amit vegyél fel, majd mielőtt bemennél a barlangba, indulj el jobbra, ahol az egyik fa gyökere alatt lesz az ötödik pajzs (a csilingelő hang mutatja, ha jó irányba mész).

Most már bemehetsz a barlangba, aminek a végén egy kellemetlen ismerős vár: egy troll. Persze rajta kívül is van még számtalan kedves lény, tehát igen csak óvatosnak kell lenned!

A trollt nem lehet kiütni, tekintve, hogy nincs Spongify ikon, tehát más megoldás kell. Ne ijedj meg, egyelőre még nem fedezett fel. A kijárattól gyorsan fuss el jobbra, ahol egy ládát találsz (No. 87, Thaddeus Thurkell). Menj vissza a bejárathoz, és kapaszkodj fel a fára. Miután megtettél pár lépést, észrevesz a troll, tehát nem érdemes leesni innen... mássz tovább, majd fordulj balra, ahogy az „út" megy, majd Flipendóval hatástalanítsd a két Doxiet. A troll már igencsak erősen veri a bunkóval a fát, vigyázz, nehogy lepottyanj! Haladj előre, két rést is át kell majd ugranod, majd balra fordulnod, ahol ismét két Doxie tanyázik majdan. Alattad két Bowtruckle lesz, akik ha nem vigyázol, könnyen ledobhatnak téged! Végre átérsz a szemben levő platformra, amin jobbra lesz egy létra. Mássz le rajta, csapd le a két kellemetlenkedőt, majd menj fel a lejtős részen: itt találod a hatodik Challange Shieldet.

Fordulj meg, fuss le a lejtőről, majd egyenesen tovább, be a vájatba: egy PP a jutalmad, valamint a hetedik pajzs. Menj vissza a létrára, és mássz fel. Indulj meg előre, ám majd lapulj neki a falnak, és juss át a csapkodó gyökerek között! Vigyázz nagyon, nehogy eltaláljanak, mert azonnal lent találod magad a bunkós szörny mellett! A másik oldalon távolodj el óvatosan a faltól, és folytasd utad előre, de csak óvatosan, mert két Horklump lesz előtted. Ha esetleg leesnél, azonnal sprintelj vissza a létrához, és kezdd elölről az egészet (a troll egy idő után már nem fog követni).

Menj előre, ugrálj át a szakadékokon, át az alagúton, majd fent vigyázz a Doxiekra! Folytasd utad előre, míg egy szakadékhoz érkezel. Itt mássz le (ne ess, mert akkor Harry magától leugrik...): itt találsz egy ládát, benne egy kártyával (No. 84, Ronald Kegg). Mássz vissza a magasabb platformra, ahonnan leestél, majd fordulj balra: át kell ugranod a szemben levő platóra.

Amint átértél, gyorsan nézz előre: felül egy Imp fogja rád ontani az áldást. Szedd le egy Flipendóval, majd ha földet ért, még egyet nyomj rá a biztonság kedvéért. Ragadd meg és dobd a ketrecbe. Cserébe megkapod a nyolcadik pajzsot. Szemben láthatsz egy Horklumpot, amit semlegesítve máris kijuthatsz erről a nem túl kellemes helyről, előbb azonban menj el balra, itt ugyanis felvehetsz a kilencedik Challange Shieldet. Most már kimehetsz.

Haladj előre, mikor is egy videót láthatsz majd: egy ocsmány nagy növényszörny köt beléd – a Venomous Tentacula. Hallhatod a Challange Shield jellegzetes csilingelő hangját, ám sajna nem tudod még felvenni, hiszen a növény mögötti ládában található – ám mivel nincs meg még az Incendio varázslatod, ezért a szörnnyel sem tudsz végezni. Harry megpróbál elsétálni mellette, ám nem túl sok sikerrel – kap egy jó adag mérget, majd Sprout professzor juttat ki a helyszínről. Amint vége a videónak, a küldetés is befejeződik.

Menj oda a tanárhoz, aki a kilenc pajzsért cserébe egy A osztályzatot ad, ami jó, de nem a legjobb. Vége az órának.

III.6.8.1.1. Az utolsó Challange Shield lelőhelye

III.6.8.1.1.1. Challenge Shield (#10)
Természetesen a Venomous Tentaculával kell megküzdeni az utolsó pajzsért. Két módon is eljuthatsz hozzá: vagy rögtön a pálya elején, vagy a pálya legvégén, miután kijutottál a trollos helyszínről.

Amikor belépsz a kis házikóba, jobbra lesz egy függöny, amit a Diffindóval tudsz levágni: ekkor egyből a növényekhez jutsz, és innen körbe tudsz menni a pályán. A trollos helyszínről kilépve érkezhetsz meg ide, menetrend szerint.

A kiirtása nem nehéz: a két kezét egymás után gyorsan le kell metélni Diffindóval, majd a fejére is nyomni egyet, ezután pedig egy Incendiót küldeni a búrájára. Az életét a jobb alsó sarokban követheted nyomon. Vigyázz, nehogy túl közel menj hozzá, mert akkor agyoncsap a mancsával, ám a köpeteit is kerüld ki! Olyan fél távról operálj ellene, és persze állandóan mozogj. Miután megölted, a mögötte lévő ládából felvehetsz egy kártyapaklit, egy CC-t és természetesen a tizedik pajzsot.

Lépj ki az üvegházból, ahol már Ron és Hermione várnak Harryre. Ha beszélsz velük, mindketten azt mondják, hogy mára már semmi dolguk nem maradt, ezért le is fekszenek hamarosan. A menüből válaszd az End Day opciót.

III.6.9. Harmadik éjszaka
Hohoho! Megérkezett a tél, a gyerekek pedig a legkevésbé sem bánják! Persze mindenki kap valami ajándékot, ez alól még Harry sem kivétel. De vajon kitől? Valószínűleg nem az utált mostohaszülőktől... Izgatottan bontja fel a pakkot, amiben legnagyobb meglepetésére egy köpenyt talál. Egy láthatatlanná tévő köpenyt! Ez aztán az ajándék! Nemsokára Hedwig jelenik meg újra, és egy levelet hoz Hermionétől – arról ír, hogy szerinte biztosan van valami információ Nicholas Flamelről a könyvtár titkos részében. Már csak be kellene oda jutni, ami nem könnyű, hiszen egy engedélyre van szükség valamelyik tanártól – Hermione pedig szinte teljesen biztos benne, hogy Harry ezt nem kapja meg. De hiszen épp most kapott egy láthatatlanná tevő köpenyt! Vajon mi sül ki ebből?

A lépcső mellett találhatsz egy dobozt, amiben egy PP rejlik. Vedd magadhoz, mielőtt lemennél a társalgóba. Beszélj Ronnal, aki elmondja, hogy egy bizonyos „Study of Recent Developments in Wizardry" nevű könyvet kellene majd a könyvtárban felkutatni. Mellesleg rengeteg hasznos, és persze veszélyes könyv is lapul még ott, többek között a Sötét Mágia körébe tartozóak is...

Lépj ki a Gryffindor toronyból, és kövesd Ront a második szintre. Amikor odaérsz a könyvtár ajtajához, barátod figyelmeztet, hogy el ne felejtsd feltenni a köpenyt! Harry belép a könyvtárba, és megkezdődnek az izgalmak...

Az előszobában vagy, ahol egy kétszer kettes szekrénysort láthatsz magad előtt. Két prefektus van a teremben, az egyik járőrözik, a másik pedig a jobb felső sarokban őrzi a továbbvezető ajtót. Várd meg, míg a járkáló ember a bal oldalra kerül, ekkor indulj meg a jobb oldalon, egészen előre az őrig. Hagyd, hogy felfigyeljen rád, majd fuss vissza, és el a két szekrénysor között középen. Kerüld meg a felső sort balról, és míg a tanársegéd utánad kutat, te be tudsz osonni mögötte az ajtón. Nagyon figyelj, mert ha elkapnak, nem kapsz maximális pontot az aznapi tevékenységedre! Vigyázz, mert a prefektusok varázslatai még a szekrénysorokon is keresztül tudnak hatolni!

Megérkeztél a következő helyszínre, ami egy kissé problémásabb lesz az előzőnél! Sajnos tele van prefektusokkal, valamint Filch is a közelben kóválygo – bár ő nem mindig tűnik fel, kis szerencsével elkerülheted.

Alapvetően ezt a szobát három nagyobb helyszínre lehet felosztani, mégpedig vízszintes vonalakkal. Az elsőben elöl kezdesz, ebben a részben nem mászkálnak az őrök, tehát majdnem száz százalékos nyugalommal visszafuthatsz ide, ha valami probléma lenne. Persze ha egyszer már észrevettek, akkor elég nehéz elbújni előlük.

Többféle módon végig lehet menni ezen a pályarészen, a legegyszerűbb, ám egyúttal kicsit kockázatos is a következő:

Miután beléptél a szobába, számolj el magadban háromig, majd kezdj el előre futni, a szekrénysorok között, végig az első szekción. Ekkor a két oldalt levő prefektus nem lát, csak megneszel valamit, de mire odaérnek, te már nem leszel a közelben. Az egyes szakasz végén balra van a továbbvezető út, majd ha átmentél a sorok között, fordulj egyből jobbra, és rohanj ütközésig. Jelenleg a kettes zónában vagy, és pont jön szembe a folyosón egy őr, akit ha eléggé lehúzódsz jobbra, simán ki tudsz kerülni. Innentől nincs más dolgod, mint lélekszakadva elrohanni a folyosó végéig, majd ott egy balost dobva, már meg is láthatod a kijáratot. Gyorsan mássz ki rajta!

Amint kimászol a lyukból, rögtön egy nagy könyvbe futsz, természetesen egy Folio Bruti lapot találsz benne (Page 2, Flying Books). Menj át a következő szobába, ahol felvehetsz egy kártyát (No. 25, Perpetua Fancourt). Menj tovább egyenesen, majd mikor már csak néhány lépésre vagy a következő helyiségtől, a mögötted lévő két szekrénysor hirtelen összezárul. Hiába, most már végig kell csinálni!

A könyvtár egyik termében találod magad, amiben furcsa, repülő könyvek uralják a terepet. A bal felső sarokban találsz egy létrát, amin fel tudsz mászni a következő szintre, csak vigyázz, hogy a könyvek ne találjanak el, mert ha nem is sebeznek nagyot, azért viszonylag nagyot taszítanak rajtad, aminek nagy magasságban beláthatatlan következményei lehetnek.

Amint felértél, Harry nekiveti hátát a falnak, te pedig irányítsd át őt a következő platformig. Ne feledd: a könyvek folyamatos mozgásban vannak! Mássz fel a másik létrán is, és most a bal oldalra tudsz átoldalazni a következő platóra. Innen menj tovább egyenesen, egészen a középső fakockáig, ami így magától felemelkedik – természetesen veled együtt.

Amint felértél, fordulj balra, és keresd meg a Flipendo gombot. Aktiváld, így egy másik platform tűnik elő. Balra oldalazz át a fal mellett a középső részig, ahol így ismét egy lifthez jutottál. Innen már csak balra körbe kell futnod, és egyik tartóról a másikra ugrálni, egészen a kijáratig, amit egy függöny jelez. Ezt természetesen Diffindóval szerelheted le. A könyvekre hatványozottan figyelj, hiszen innen leesni, már valóban kellemetlen. Várd meg, míg visszarepülnek a helyükre – ekkor ugorj.

Vedd fel a PP-t a dobozból, majd folytasd utad a következő helyszín felé.

A könyvtár titkos részében vagy, végre elérted a célt, már csak meg kellene szerezni a könyvet. Amint belépsz, rögtön két szellem esik neked, ezek valószínűleg nem fognak túl nagy gondot okozni. Szerencsére van elég helyed, és ha megfelelően távol vagy, rád sem hederítenek, így ekkor nyugodtan fel tudod tölteni a Lumos varázslatot. Amint átküldted őket a másvilágra (hja, hogy onnan jöttek?), megjelenik egy Spongify ikon, aminek segítségével fel tudsz pattanni a mögötted levő erkélyre. Két ládát találsz itt, az egyikben egy PP,a másikban egy Stink Pellet lapul, valamint ha körülnézel, láthatsz még egy Flipendo gombot. Természetesen aktiváld, minek következtében az eddig elzárt rész megnyílik, neked pedig alkalmad lesz behatolni oda.

Ebben az elzárt részben rengeteg repkedő könyv van, tehát nagyon óvatosan közlekedj! Menj végig a polcok mellett, majd csapj rá a Flipendo gombra a falon, mire a középső részen felemelkedik egy forgó szerkezet, pontosan olyan, amilyennel Olivandernél találkoztál. Az egyetlen különbség, hogy ez egy kicsit gyorsabban forog. Állj meg egyhelyben, fogd be a rajta levő Flipendo gombot, majd kezd el tölteni a varázslatot, és amint eléd ér a gomb, azonnal süsd el. Ne fuss utána, hanem kezd el újra tölteni a varázslatot, és folytasd mindezt addig, míg végre felér a szerkezet a plafonig. Erre a másik polcsor is arrébb mozdul, így ide is be tudsz végre jutni.

Ezen a részen lesz egy prefektus. A fal mellett, kissé előrébb lesz egy létra, gyorsan mássz fel rajta, így az őr nem vesz észre. Ugorj át a tőled jobbra levő részre, majd használd a Lumost a Gargoyle szobor előtt – a zöld szigetek ismét előtűntek, persze a másik részben. Fuss át szembe, de várd meg, míg a prefektus eltávolodik tőled, és csak akkor merészkedj le a létráról.

Miután átértél a másik részre, pattogj fel a szigeteken, egészen a tetejéig, ahol végre megtalálod a "A Study of Recent Developments in Wizardry" könyvet, valamint egy PP-t. Amint felvetted a könyvet, végre elmozdulnak a könyvespolcok, amik bezártak téged a könyvtárba, tehát juss vissza ide, majd kb. amikor félúton jársz, láthatod, amint még egy szekrénysor fordul arrébb: egy kis lyukat fedve fel ezáltal. Mássz bele, mire visszajutsz a kiindulási pontra, ahol is újra be kell másznod a kis lyukon, bejutva ezzel a nagyszobába, ami tele van prefektusokkal... no meg Filch-csel.

Amikor kijössz, azonnal fuss balra, az előtted levő prefektus háta mögött fuss el a kettes részbe, kanyarodj jobbra, és a szekrény mögött várd meg, míg Filch és a prefektus a polc bal oldalára kerül, fuss egyenesen az ajtó felé, közben kerüld ki a macskát. Menj előre a bal oldalon, majd a középső soron lőj egyet jobbra, ekkor elindul az őrködő, fuss gyorsan a kijárathoz.

Amint kiérsz a teremből, Harry automatikusan leveszi magáról a köpenyt. Indulj meg a Gryffindor torony felé, majd ahogy a nagy lépcsőhöz érsz, Peeves tűnik fel, aki ellopja tőled a könyvet! Azonnal vissza kell szerezned!

Kövesd a csintalan szellemet az ötödik emeletre, majd lépj be a Non-Magical Studies ajtón. A tőled balra levő ajtón ment be a csínytevő, lépj be rajta. Láthatod, amint a szellem megunta a játékot, és inkább visszaadja a könyvet, ám közben észrevesz egy tükröt, amiben magát és szüleit látja. Dumbledore jelenik meg, aki elmondja, hogy a tükröt „Mirror of Erised"-nek hívják (ha visszafele olvasod – desire -, akkor egy értelmes angol kifejezést kapsz, ami annyit jelent, hogy kívánság, óhaj). Továbbá még azt is elmondja, hogy a világ legboldogabb embere önmagát látná benne – ebből Harry rájön, hogy ő ezért látta a szüleit: akkor lenne igazán boldog, ha még mindig velük lehetne. A professzor Harry lelkére köti, hogy ne keresse többet a tükröt, holnap úgyis elviszik – az ember nem élhet az álmaiból! A jelenet után a menüből kiválaszthatod az End Day opciót.

III.6.10. Negyedik nap

Harryék átnézték a könyvet, de sajnos semmiféle utalást nem találtak Nicholas Flamelre. Nemsokára Hedwig érkezik meg, aki egy hatalmas csomagot pottyant Harry elé: benne egy vadonatúj, csodálatos Nimbus 2000 varázsseprűvel, amivel már az eddig elérhetetlennek hitt helyeket is be tudod majd járni (például a kastély tetejét). Nincs idő nagyon örülni, ugyanis nemsokára kezdődik a bűbáj óra.

A második emeleten található a terem, egészen pontosan a 2E-t kell keresni. Itt található a könyvtár bejárata is, áll előtte egy diák, akivel kártyákat tudsz cserélgetni, ha esetleg szükséged lenne rá. Ha megvagy, lépj be a többiek után a terembe.

Természetesen most lesz alkalmad megtanulni végre az Incendio varázslatot. Harry azonnal be is mászik a lyukba, ami a kép mögött található, és már meg is kezdődik a kihívás.

III.6.10.1. Az Incendio kihívás

Amint kiértél a lyukból, kapd fel a jobbra található Folio Brutit (11. oldal: Venomous Tentacula) – szerencsére még nem most kell összeakasztani a bajszodat vele! Menj át a következő terembe, és szemrevételezd, hogy valamiféle lávagödörben vagy. Egy nagy kör alakú terem ez, és egyből szemben fel is veheted az első Challange Shieldet. Menj jobbra, ahol két Fire Crabbe futsz bele, adj nekik Flipendóval, majd lökd le őket az olvadékba. Nem messze innen láthatsz egy Flipendo gombot, amit aktiválj, mire egy platform jelenik meg a szobor alatt. Menj fel rajta, hogy felérj a kör alakú oszlop tetejére. A harmadik foknál felveheted a második pajzsot.

Amint felértél, egyből szembetűnik három óriási Gargoyle szobor, akik az oszlop közepén tanyáznak. Az Incendio varázskönyv a három szobor között található – csak éppen pár vasráccsal van lezárva.

Tehát, a három szörnnyel szemben találsz három különböző alagutat. Legelőször a lépcsőtől balra találhatón menj be, még pedig úgy, hogy lehetőleg ne érjen el a Gargoyleból kilövellő tűzcsóva. Ehhez állj közvetlenül mellé, majd mikor elhúzott a lövedék, sprintelj azonnal utána, majd a folyosó végén fordulj el, hogy ne találjon el a következő.

Még ne menj be a szemben látható terembe, hanem fordulj meg, és nyomj egy Alohamorát az ajtón, és óvatosan menj rajta keresztül, hogy a lángcsóva nehogy elkapjon. Bent találhatsz egy ládát kártyával (No.92., Xavier Rastrick). Ha megvagy, most már elindulhatsz tovább a folyosón, a teremig, ahol mindenféle tűzlabdák pattognak felfele a padlóból. Mielőtt belépnél, szereld fel a Spongify varázslatot!

Közel a bejárathoz találhatsz egy CC-t a ládában, azonban ha tele az energiád, akkor ne vedd még fel, később jól jöhet. Magad előtt láthatsz egy Spongify ikont, amit azonnal aktiválj is, majd fuss át, így az kilő pontosan a szemben, feletted levő platformra. Egyre nagyon vigyázz: hogy akkor ugorj, mikor az előző tűzlabda éppen a csúcsán jár, így mikor odaérsz, biztosan nem fog eltalálni. Amint megérkeztél, innen balra kell továbbhaladnod, szintén egy Spongify ikon segítségével.

Ezen a részen vesd neki a hátad a falnak, majd mássz át balra, vigyázva, a két lyukra előtted – tüzet okádnak, szóval csak óvatosan! A másik oldalon ismét találhatsz egy Spongify ikont, amivel még egy szinttel feljebb kerülhetsz. Itt egy láda árválkodik, amit azonnal lökj le – már csak le kellene jutni.

Állj meg egy pillanatra és nézz körül! Láthatsz egy karót, amire természetesen majd Hedwig fog parkolni – ám addig nincs értelme odavergődni, míg nincs nálad Owl Treats. Egyenesen indulj meg, amerre a két ládát látod, az egyikben egy PP-t, a másikban pedig az Owl Treatet fogod találni. Menj vissza a karóhoz, és hívd Hedwiget. Etesd meg, mire ő leereszt neked egy létrát. Mássz le rajta vissza a legalsó szintre, ahova a ládát lökted le. Húzd/told bele a ládát a közelben található lyukba, mire egy videó jön: a nagy teremben található három Gargoyle közül az egyik felfelé fordul, és egy Flipendo gomb tűnik fel a hasán. Még ne kezdj örülni, hiszen pillanatnyilag be vagy zárva, a rácsok leereszkedtek, elvágva ezzel a kifelé vezető utat. Két kis Fire Crab jelenik meg.

Természetesen Flipendóval kell hátraborítani őket, majd úgy kell trükközni, hogy leessenek a lyukba. Ehhez a legegyszerűbb, ha gyorsan mindkettőt kiütöd, majd csak az egyikkel foglalkozol egyszerre. Kerüld meg, úgy, hogy a lyuk, a rák, meg te egy vonalban legyetek, és így lökdösd szépen előre. Ha a másik rák közben öntudatra ébredne, ne törődj vele, úgyis egyszerre csak eggyel tudsz foglalkozni! Vigyázz a tűzlabdákra, nem túl egészségesek! Amint leküldte őket, azonnal megnyílnak a rácsok, és már mehetsz is vissza a központi terembe – előtte azonban még egyszer ugorj rá az itteni Spongify ikonra, és juss vissza oda, ahol neki kellett feszülni a falnak, itt lesz a harmadik Challange Shield. Most már tényleg mehetsz vissza a terembe. Szerencsére a lángcsóvával már nem kell foglalkoznod, hiszen a gargoyle immáron felfelé néz. Süss el egy Flipendót a hasán található gombra, mire egy adag rács leereszkedik a középen levő könyv körül.

Most kerüld meg a Gargoyleokat jobbra, így megláthatod a negyedik Challange Shieldet, amit vegyél fel, és menj be a következő folyosón. Természetesen ismét körültekintően haladj, ha nem szeretnél a hátadba pár tüzes labdát!

Gyorsan fuss végig be a folyosón, míg el nem érsz egy kanyarhoz, ahol két függönyt láthatsz, egyet magad előtt, egyet tőled balra. Diffindóval levagdoshatod őket, ám sajna az első semmit nem rejt – nem úgy a második! Bent egy ládába futsz, ami egy teljes csomag Wizard Card Pack-ot tartalmaz! Menj ki és folytasd utad, míg egy nagyobb teremhez el nem érsz.

Középen két platformot láthatsz, a bal és jobb oldalon pedig két-két rejtett terem lapul. Ezeket a Lumosszal tudod felfedezni. A bal alsóban (tehát ahogy belépsz, balra a legelső) egy szellem, valamint egy PP lapul, a bal felsőben egy Gargoyle szobor, a jobb felsőben egy szellem, valamint egy Challange Shield, a jobb alsóban pedig egy CC. A CC-t és a PP-t nem muszáj, ám mégis ajánlott felvenni, érdemes a szellemek utánra megtartani őket.

Kezd a felfedezést a bal felsővel, amiben a Gargoyle lapul, természetesen őt is el kell vakítani egy Lumosszal és már meg is jelenik a jól ismert zöld szigetecske, mégpedig közvetlenül a bejárat mellett. Mielőtt odamennél, ugorj át szembe, és vedd fel az ötödik Challange Shieldet – most már mehetsz a zöld részre.

Ez felteleportál a második szintre – gyorsan lépj le a liftről, mert különben visszavisz az alsó részre. Haladj előre, és kerülj ki a tüzes részeket. Nemsokára ismét a szoba közepén fogod találni magad, ahonnan már megláthatod a mögötted levő Flipendo kapcsolót, amit természetesen aktiválj. Leesik egy láda közvetlenül mögéd, amit tolj bele a mellette levő lyukba – ismét egy videó következik, immáron a második Gargoyle is felfelé fordul, így neki is láthatóvá válik a Flipendo jel a hasán.

Persze a kivezető út megint elzáródik, két szellem pedig feltűnik – ha tovább szeretnél menni, kénytelen leszel leverni őket. Menj le az első szintre a zöld szigettel. Sajnos nincs elég hely, hogy közel tudj kerülni, és még manőverezni is tudj, ezért egy kis trükkhöz kell folyamodni. A szigeten állj meg, gyorsan töltsd fel a Lumost, majd ugorj be középre, és adj a gazoknak! Ha kialudt a varázslat, pattanj vissza oldalra, majd ismételd meg a mutatványt. Pár varázslat és már végeztél is – az ajtó kinyílik te pedig visszamehetsz a nagy terembe, előtte azonban középről vedd még fel a hatodik pajzsot.

A nagy teremben varázsolj a szobor hasára, mire még egy adag rács eltűnik a könyv körül – már csak egyet kell semlegesíteni. Menj be a harmadik folyosón, ismét vigyázz az utánad vágtázó tűzlabdákra!

Menj egyenesen, míg egy terembe érsz, ahol kis tűzokádó szobrocskákat láthatsz (mögötted egy függöny van, ám sajna semmi sincs mögötte). Ezek a pici szobrocskák igen veszélyesek, és csak a módon lehet őket – ideiglenesen – hatástalanítani: ha nyomsz rájuk egy Flipendót. Ekkor felfelé fordulnak, te pedig átfuthatsz közöttük. Minél erősebbet varázsolsz rájuk, annál tovább maradnak felfordulva. Menj fel a lépcsőn, vedd fel a PP-t, majd menj át a kö-

vetkező terembe, ahol a kamera körbejárja azt, hogy alaposan meg tudd nézni.

Három pár kis lángszóróba futsz bele – semmi pánik. Egyenként deaktiváld őket, ám mindkét oldalon! Ha nem vagy biztos magadban, állj meg egy-egy pár között, és onnan operálj! Nem érdemes sietni, mert igen kellemetlen, ha tüzet kap a kámzsád. Amint átértél, két vad Impbe botlasz, akik fel alá rohangálnak. Jobbra találsz egy ketrecet, amibe az egyiket bele is helyezheted, a másikat üsd ki, majd hajítsd be a mögötted levő szakadékba. A ketrec tetejéről felmászhatsz, és felvehetsz egy kártyát (No. 33, Beaumont Marjoribanks). Mielőtt leugranál, még innen célozd be a terem közepén levő platformot tartó pántokat, és Diffindóval semlegesítsd, minek eredményeképpen az egész kóceráj nagy hangzavar közepette leesik a földre. Menj fel, a tűzre azonban vigyázz! Fent vágd le a dobozt, és húzd bele a bal oldalon található lyukba – ismét egy videó, amiben a harmadik szobor is felfelé fordul. Természetesen ilyen könnyen nem úszod meg a dolgot, ismét két Fire Crab jelenik meg. Manőverezz úgy, hogy le tudd lökni őket a szakadékba, minek eredményeképpen feltűnik a hetedik pajzs, és visszajuthatsz a főterembe. Varázsolj Flipendót az utolsó szobor hasára is, mire végre eltűnik a sok rács a könyv körül, és felveheted azt.

Ha megvan, sétálj az egyes és kettes út közötti részhez, ahol a negyedik pajzsot vetted fel – az itt látható két fáklyából az egyik begyulladt. Természetesen a másikat neked kell begyújtani, mégpedig az újonnan szervált Incendio varázslattal. Célozd be és süssd el. Az egész rendszer elfordul és a továbbvezető út megnyílik. Menj le, ahol felveheted a nyolcadik Challange Shieldet, az alsó részen menj keresztül a hídon, ahol begyűjtheted a kilencedik pajzsot is.

Folytasd előrefele az utad, nemsokára találsz egy PP-t és egy CC-t. Talán valami nagy dolog közeledik, hogy ennyi bonusz lapul a közelben? Mindjárt kiderül... Folytasd az utad, ahogy a folyosó kanyarog.

Ne menj keresztül az ajtón, hanem lépj be a nyitott részre, ahol felveheted a tizedik és egyben utolsó pajzsot is, valamint egy kártyát (No. 3, Elfrida Clagg). Ha felkészültél lélekben, és van legalább két csík energiád, fújd ki a levegőt és lépj be az ajtón – következik a Venomous Tentacula!

A túlméretezett óriáshúsevő nem túl barátságos jelenség, annyi szent. Három sebezhető része van: a két karja és persze a feje. Ezekkel a következő támadásokat tudja bevinni:

- **Csapkodás** – ezt könnyen elkerülheted, ha nem mész túl közel hozzá, ám arra figyelj, hogyha túl messziről próbálod befogni, azt nem fogja engedni a játék, tehát el kell találni a megfelelő távolságot!

- **Köpés** – Ha távol vagy tőle, előszeretettel okádja rád ragacsos nyálkáját, ami nem elég, hogy nagyot sebez, de még le is terít – ekkor persze még újabb adagokat is bevihet neked. Hogy kikerüld, állandóan légy mozgásban!

- **Fejelés** – Barátunk a fejét sem sajnálja használni, ha a győzelemről van szó. Nagyjából ugyanaz vonatkozik rá, mint a sima csapkodásra. Mindig tartsd be a kellő távolságot.

Valójában nem nehéz megölni, hiszen csak két varázslatra van hozzá szükség: először a Diffindóval kell mindkét kezét legyengíteni, majd fejét, és mikor bekómázik, gyorsan oda kell csapni egy Incendióval, szintén a fejére. Ha nagyon lefogyna az energiád, két oldalt találhatsz csoki békákat. A legfontosabb, hogy soha ne állj meg, és ha az egyik kezét kiütötted, akkor igyekezz a másikat minél hamarabb ugyanerre a sorsra juttatni, mert különben felkel az előző is és kezdheted előröl a mutatványt.

Ha megvagy, a döglött szörny mögött felfedezhetsz két fáklyát, amiket gyújts be az Incendióval, ekkor ki tudsz mászni a kihívás helyszínéről – végre megvan minden varázslatod! Most már visszamehetsz bármelyik régebbi kihívásra, hogy teljesítsd azokat 100%-ra.

Amint kimásztál, erős dicséretben részesítenek, hiszen sikerült mind a 10 Challange Shieldet összeszedni, így megkapod a legmagasabb értékelést! Lépj ki a teremből.

Egy videó következik, amiben egy tanuló fut oda Harryhez, hogy azonnal vissza kell mennie vele a Gryffindori társalgóba, ugyanis valami furcsa történt Nevillel.

Harrynek, Ronnak és Hermionének segíteniük kell szegény barátjukon, ugyanis a gonosz Malfoy egy lábbilincs varázslattal teljesen lebénította. Miután ez megtörténik, kapsz tőle egy varázskártyát, hálája jeléül (No. 101, Albus Dumbledore).

Nézd csak meg jobban azt a kártyát!

„Albus Dumbledore, akinek sikerült legyőzni a Sötét Grindelwaldot, valamint kifejlesztette a sárkányvér felhasználásának tizenkét módozatát, és mélyreható kutatásokat végzett az alkímia tudományában kollégájával, Nicholas Flamel-lel."

Válaszd az End Day opciót a menüből.

III.6.11. Negyedik éjszaka

Menj le a társalgóba, ahova Hedwig reppen be, méghozzá egy levéllel a csőrében – természetesen Harrynek címezték, a feladó pedig jóságos barátja, Hagrid. Tudomására jutott, hogy a kotyvasztáshoz egy bizonyos Moondew nevű gyógyfűre van szüksége Harrynek – szeretne segíteni ennek beszerzésében. Ez a növény csak éjszaka nő, és a tiltott erdőben található – Hagrid méltatlankodik is, hogy hogyan lehet ilyet kérni elsőéves diákoktól!

Menj ki a társalgóból a képen keresztül, ahol egy prefektusba futsz bele – óvatosan kerüld ki, mindig a szekrény másik oldalán mozogj, mint ahol ő van. Menj le a lépcsőn a hallba.

Ha esetleg most szeretnél körülnézni a kastélyban, akkor nagyon vigyázz, mert minden szinten prefektusok mozognak – kivéve a hetediket és az elsőt. Sok ajtón most nem tudsz bemenni, de azért érdemes körülnézni néhány extra kártya reményében.

Lent a hallban két prefektus őrködik – figyeld ki a mozgásukat, és mikor hátat fordítanak, kezdj el rohanni. Ha szerencséd van, akkor pont kiérsz a nagy kapun, még úgy is, ha észrevettek, szóval nem mindig érdemes sunnyogni.

Már csak el kell jutni Hagrid kunyhójához, ami az ismert helyen található. Ehhez három mód van:

- Az első, mikor is az előtted levő két prefektust kicselezed, és elosonsz mellettük. Az első közvetlenül az ajtó előtt lesz, a második az alagút után.

- A második, hogy a kijárattól rögtön leesel balra a sziklákról – némi energiát vesztesz ugyan, de így biztos, hogy nem vesznek észre az őrök – ellentétben azzal a néhány Gytrash-sel, akik itt ólálkodnak, szóval készítsd be a Lumos varázslatot, ha ezt az utat választod!

- A harmadik a legegyszerűbb: a menüből kapd elő a seprűt, és egyszerűen pattanj fel rá, emelkedj jó magasra, hogy biztosan ne lássanak meg az őrök és így közelítsd meg az óriás kunyhóját. Drámaian egyszerű és hatásos megoldás.

Szállj le a ház előtt, Hagrid már ott vár – beszélj vele. Elmondja, hogy mostanában rendkívül furcsa dolgok történnek az erdőben levő egyszarvúakkal. Valami állandóan megtámadja őket, sőt egy már el is pusztult. Kövesd Hagridot be a kertbe.

III.6.11.1. A Moondow felvétele

Bent a kertben kövesd az óriást, aki kinyitja előtted az ajtót, amin menj be. Menj utána, egészen addig, míg az út ketté nem válik. A bal oldali egy zsákutca, értelemszerűen jobbra kell megindulnod. Előtted lesz néhány Horklump, amiket az ismert módszerrel hatástalaníts, majd haladj tovább. Lent néhány csoki békát láthatsz, ami azt sejteti, hogy most valamiféle harc fog következni...

Így is van, amint leugrasz, két Gytrash jelenik meg – már ismerősek, nem lehet gond a semlegesítésükkel. Szerencsére rengeteg hely van, így könnyen manőverezhetsz. Ha kellően távol mész tőlük, nem is követnek, amíg észre nem vesznek – ekkor nyugodtan töltheted a varázslatot. Ha kevés energiád lenne, nyugodtan fordulj a békákhoz segítségért.

Amint végeztél a kutyusokkal, nézz körül, és indulj meg a Horklumpok felé – csapd szét őket, így egy alacsony bejárathoz jutottál. Kússz be rajta a barlangba, ahol természetesen felveheted a Moondew növényt, valamint egy kártyát (No. 70., Leopoldina Smethwyck). Mássz ki a barlangból a jobb oldali lyukon, most az első Hurklumpok feletti helyen lyukadsz ki. Pattanj le, és indulj meg Hagrid felé.

Videó következik, melyben Harry meglát egy döglött egyszarvút, valamint mellette egy kámzsás figurát, amint éppen az állat vérét issza. Harry homlokán levő sebe elkezd izzani, és szörnyű fájdalmak törnek rá. Nem emlékszik semmire, csak hogy a földre került, és az alak eltűnt. Hagridtól megtudja, hogy aki megissza az egyszarvú vérét, az bármilyen gyenge is, életben marad, ám örökre átkozott lesz. Vajon ki lehet ez a személy? Csak nem Voldemort?

Mielőtt a menüből kiválasztanád az End Day opciót, menj vissza a kertbe, ahol a kutat látod. Ettől jobbra láthatsz egy függönyt, amit vágja le a Diffindóval – mögötte találsz egy ládát, benne egy kártyával (No. 38., Chauncy Oldridge). Most már befejezheted ezt a napot.

III.6.12. Ötödik nap

Harry Ronnal beszélget az egyszarvúról és a tegnap estéről. Ron szerint az az alak meg is ölhette volna Harryt, óvatosságra inti. Mindazonáltal a bájital óra nemsokára kezdődik, neked pedig össze kell szedned a maradék hozzávalókat, hogy bejuthass a stúdiumra. Már megvan a Moondew, most már csak a Puffapod Sporest és a Flobberworm Mucust kell begyűjteni.

III.6.12.1. A Puffapod Spores felvétele

Először a Puffapodot keresd meg – természetesen Hagrid kertjében találhatod meg ezt is. Amint beléptél, láthatsz két fáklyát szemben – ezeket gyújtsd be az Incendio varázslattal, majd mássz be a kis lyukon, aminek a végén felveheted a Folio Bruti egy lapját (Puffapod), a másik oldalon pedig ki tudsz kúszni.

Folytasd lefelé az utad, ahol felvehetsz egy CC-t és egy PP-t a ládákból. Ahogy haladsz előre, a kamera egyszer csak nézetet vált, és a Puffapodokra nagyít, amiket a feletted levő szirten láthatsz.

Menj előre, míg látsz egy kis lyukat tőled balra, valamint egy kunyhót, tőled jobbra. Igaz, hogy van rajta ajtó, ám te mégis inkább a falon terpeszkedő lyukat részesítsd előnyben – mássz be rajta. Három Imp van bent, akiket gyorsan üss ki, majd helyezd őket a ketrecekbe. Most ahol bemásztál, azzal szemben kinyílik egy rácsos ajtó, ám még ne menj át rajta! Menj vissza az első lyukhoz, amiből felvehetsz egy kártyát (No. 79., Oswald Beamish). Most már átmehetsz a következő részbe.

Egyből három harcias Gnómmal hoz össze a sors, mi több a menekülési útvonalat is elzárják előled, így nem marad más hátra, mint hogy lenyomd a kis gonosztevőket. Gyorsan mind a hármat kólintsd fejbe egy Flipendóval, majd kapd fel az egyiket, és indulj meg vele balra, a nagy fa felé. Ennek a bal oldalán levő lyukba be tudod hajigálni őket szépen egyenként. A továbbvezető utat elzáró rácsok felemelkednek, te pedig vedd fel a csoki békát, majd lépj be a következő részre. Egy Venomous Tentaculával futsz össze, készülj fel!

Szereld fel a Diffindo és Incendio varázslatokat. A kezeit és a fejét az előbbivel, majd a fejét még egyszer az utóbbival találd el – ebből kell neki nyolc sorozat, és már meg is fekszik. Kinyílik a továbbvezető út, ahol végre megláthatod a Puffapodokat.

Óvatosan közelítsd meg, mert rengeteg Doxie van a közelben, akiket a Flipendóval tudsz jobb belátásra bírni. Menj közelebb a Puffapodokhoz, de a belőlük szállingózó sárga bizgentyűket ne vedd fel, mert azok nem a spórák! Mi több, ha egy eléri Harryt, akkor kicsit bekómázik, és nehezebb lesz irányítani. Biztonságos távolságból célozd be a növényt, majd nyomj neki is Flipendót – ekkor fehér pöttyök ugranak ki belőle – ezek már valóban a spórák. Csak sétálj közelebb hozzájuk, és Harry automatikusan felszedi őket.

Menj tovább a Puffapodok után, és mássz fel a falra, a T elágazásnál pedig ha egyenesen mész, akkor egy kártyával lehetsz gazda-

gabb (No. 55., Honoria Nutcombe), ha pedig még balra is elmész, akkor kettővel (No. 90., Sacharissa Tugwood). Menj ki a helyszínről, pontosan arra, amerről jöttél, egészen ki Hagrid kertjéig.

III.6.12.2. A Flobberworm Mucus felvétele

Következhet a Flobberworm Mucus beszerzése. A kertben a kúttól jobbra láthatsz egy függönyt: vágd le a Diffindóval, így egy újabb járathoz jutsz. Menj végig rajta, majd a végén mássz be a kis lyukon. Bent a barlangban vedd fel a Folio Bruti két lapját (Doxy és Flobberworm), majd a másik oldalon mássz ki. Nemsokára egy hatalmas fa elé érkezel, amire egy lépcső vezet fel. Óvatosan közelítsd meg a helyszínt, mert négy Doxy ólálkodik a körzetben (tőlük Flipendóval szabadulhatsz meg), majd ha levadásztad őket, menj tovább, egészen addig, míg elérsz egy Y alakú elágazáshoz. Menj jobbra egészen a következő elágazásig: balra egy kukacot ábrázoló ikont láthatsz, jobbra pedig magát a Flobberwormot.
A cél az, hogy a kukacot rátereld az ikonra. Ehhez nem kell mást tenned, mint mögé állnod és folyamatos Flipendo támadásoknak kitenni – ekkor szépen elpattog magától a célhelyszínig. Ekkor egy szerkezet működésbe jön alattad, néhány Bowtruckle pedig megjelenik – ide kell lejutnod. Menj vissza az első Y elágazásig, ott balra menj le, és már el is érkezel a masinához. Előtte azonban vedd fel a CC-t, így már biztonsággal vetheted magad a szörnyek közé. Egészen pontosan három darab fog rád támadni, akiket feltöltött Flipendókkal tudsz jobblétre szenderíteni. A következő feladat már ismert: a szerkezeten található Flipendo gombot kell néhányszor eltalálni ahhoz, hogy a felső része felemelkedjen, és szegény Flobberwormból instant granulátumot készítsen. Nincs más hátra, menj fel a kukachoz, és kapard össze a maradványait.

Oké, megszereztél minden hozzávalót, hogy bebocsátást nyerhess az órára. Menj le az alagsorba. A szemben levő raktárban most már meg tudod gyújtani a terem végében levő fáklyákat az Incendio varázslattal, így bemehetsz a kis szobába, ahol egy kártya lapul (No. 20, Windelin the Weird). Semmi más teendőd nincs itt, irány a kotyvasztás óra.

Most, hogy már megvan minden hozzávaló, bármikor megtöltheted fioláidat a piros löttyel teli kondérból is, az Antidote for Common Poisonsszal.

Snape emlékezteti Harryt a közeledő Griffindor-Slytherin kviddics meccsre. Hmm, vajon miért mondja ezt? Mindegy, töltsd meg fioláidat mindkét folyadékkal, majd lépj ki a szobából.

A videó után kövesd Ront a kviddics stadionig.

III.6.12.3. A kviddics meccs

A stadionhoz úgy juthatsz el, ha Hagrid háza mellett elmész balra és átmész a fahídon.

Hatalmas várakozás előzi meg a meccset, hiszen ez az évben az utolsó, és még mindig nem dőlt el, hogy ki nyeri az idei kupát.

Négy részre van osztva ez a rész, melyek a következők:

Az elsőben Harrynek annyi piros karikán kell keresztül repülnie adott idő alatt, amennyin csak lehetséges – amikor az alul látható csík elér a háromnegyedéig (kb. egyszer kell körbemenni a pályán), egy videó következik.

Harry úgy néz ki, mintha valami megvadult bikán ülne, nem is egy engedelmes seprűn. Úgy látszik valami nincs rendjén.

A második részben zöld karikákon kell keresztülrepülnöd, ám most már kicsit trükkösebb a dolog, tekintve, hogy néha nem működik az irányítás. Ne aggódj, ez természetes.
Ismét, amikor a csík a háromnegyedéig van, megint jön egy videó.

Valaki bűvöli Harry seprűjét! A kamera ráközelít Snape professzorra, és látni, amint valamit mormol magában – bizonyára egy átkot! Hermionének támad egy ötlete.

A harmadik rész következik: ismét piros karikákon kell átmenni, ám már kifejezetten nehézkes az irányítás.

A videóban láthatod, amint Hermione meglehetősen radikális módszerrel próbálja meg kizökkenteni Snape professzort az átokszórásból: nemes egyszerűséggel felgyújtja.

Ismét Harryé a főszerep, a maradék karikákon kell átrepülnie, mikor is....

A Snitch feltűnik, egészen közel Harryhez, aki megpróbál felállni a seprűre, hogy onnan kaphassa el a kis izgő-mozgó labdát, ám... leesik, és csak bukdácsol, bukdácsol....

A meccs után Ron elmondja, hogy szerinte Snape volt az, aki az átkot szórta rá, miközben ő repült. Úgy döntenek, hogy jelentik az esetet Dumbledorenak.

A Staff Roomba kell elmenned. Ezt a nagy teremből nyíló folyosón találod. Egészen pontosan, ahogy belépsz az épületbe, pont a szemben levő lépcső melletti bal folyosó végén van az iroda.

Amint odaérsz, Harry bekopog, ám meglepetésükre nem Dumbledore nyit ajtót, hanem Snape! Elmondja, hogy az igazgató egy sürgős üzenetet kapott pár perce, és azonnal el kellett utaznia Londonba.

Ha nem akarsz tovább nézelődni a kastélyban, akkor a menüből válaszd az End Day opciót.

III.6.13. Ötödik éjszaka

A Gryffindori társalgóba Hermione csörtet be nagy hanggal, majd egy vaskos könyvet dob a többiek elé: megtalálta Nicholas Flamelt! Az úriember a készítője a Bölcsek Kövének! A kőnek hihetetlen ereje van, bármiből aranyat tud csinálni, de akár egy közönséges halandóból is halhatatlant csinál! Harry úgy dönt, bármi áron, de megakadályozza, hogy Snape kezébe kerüljön ez az értékes tárgy.

Kövesd Ronékat a harmadik emeletre, majd menj keresztül Dumbledore irodája melletti ajtón, ami mellett a lány és a fiú álldogál.

A hatalmas szörny alszik! Bizonyára járt itt valaki, aki elaltatta! Mindhárman leugranak a dög alatt levő csapóajtón.

III.6.13.1. Az ördögcsapda
Ne aggódj, nem olyan veszélyes, mint aminek kinéz – csak a Venomous Tentacula felturbózott változata. Annyi a különbség, hogy ha levágod az egyik karját, akkor a másikkal sokkal jobban fog csapkodni, ilyenkor ne tartózkodj a közelében! Ha megharapja Harryt, esetleg eltalálja a szmötyijével, akkor megfertőződik – ha van (márpedig kell, hogy legyen) Antidote for Common Poisons lötty nálad, akkor Harry automatikusan felhajtja azt, elkerülve ezzel azt a sajnálatos effektet, hogy permanensen csökkenni kezd az életereje. Vigyázni kell a szörnynél még arra is, hogy a Venomous Tentaculánál jóval gyorsabban életre kelnek a testrészei, tehát nincs annyi időd semlegesíteni őket. Tehát először a bal oldalit vágd le, majd utána fuss előre jobb felé, ekkor mögötted kezd el csapkodni, így a jobb kacsóját is könnyen leválghatod. Ezután nincs más hátra, mint a fejét becélozni, és még mielőtt köphetne, pont el tudod találni. Ekkor már csak egy gyors Incendio varázslat kell rá, és már kezdheted is elölről.

Ron kiszabadul a szörny karmaiból, köszönhetően Hermionének, és persze annak, hogy eminens tanuló révén igen sűrűn látogatta a herbalógia órákat. Automatikusan átkerülsz a következő helyszínre.

III.6.13.2. A kulcs üldözése
Egy csomó repkedő kulcsot láthatsz magad előtt, ezekből azonban csak egy nyitja a továbbvezető utat! Könnyű megismerni melyik az, hiszen kék szárnya van. Pattanj fel a seprűre és utána!

Nincs más dolgod, mint a repülési órákon tanultakat kamatoztatni: a kulcs által bejárt útvonalat karikák mutatják, ezeken kell eredményesen keresztülrepülnöd. Minél többet kihagysz, annál lassabban éred utol. Ezt az alul levő csíkon követheted nyomon: amint a fej ikon eléri a kulcs ikont, vége van ennek a résznek.

Hermione kinyitja az ajtót, majd miután mindenki beugrott mögé, gyorsan bezárja azt, így a többi gyilkos kulcs hoppon marad.

III.6.13.3. A sakkjátszma
Ismét egy érdekes feladat: sakkozni fogsz! Ron előrefut, ám mivel mégiscsak együtt jöttetek, irány utána!

Mivel messze Ron a legjobb hármójuk közül sakkban, ezért ő játssza a meccset – csak sajnos elrontotta, ezért kiütötte magát, így Harrynek kell átvennie a szerepét.

A cél az, hogy az összes fehér bábut leüsd a sakktábláról, szám szerint hatot. Figyelem! Nem feltétlen a sakk szabályai szerint léphetsz csak! A számok balról jobbra változnak A-H-ig, a számok pedig lentről felfele 1-8-ig.

Rengeteg megoldása létezik a feladatnak, ám a legkönnyebb a következő:

▷ **Első lépés:** Királlyal a B4-re, Gyaloggal a H3-ra, a Lóval pedig a D2-re lépj.
▷ (Az ellenfél a következő pozíciókat foglalja el: C5, G4, A5, G5, A6, ésD7.)

▷ **Második lépés:** Királlyal a C5-re, aki így leüt egy parasztot, Gyaloggal a G4-re, aki szintén eredményes lesz, Ló az E3-ra.
▷ (Az ellenfél a következő pozíciókat foglalja el: B6, G4, B5, és C6.)
▷ Sajnos leütik a Gyalogodat.

▷ **Harmadik lépés:** Királlyal B5-re, aki szintén üt egyet, így már csak három fehér marad a két fekete ellenében. Lóval az E4-re lépj.
▷ (Az ellenfél a következő pozíciókat foglalja el: F5, B5, és D5.)
▷ A királyodat leütik.

▷ **Negyedik lépés:** Lóval az F5-re – már csak két fehér marad.
▷ (Az ellenfél a következő pozíciókat foglalja el: C6 és E6.)

▷ **Ötödik lépés:** Lóval az E6-ra.
▷ (Az ellenfél a következő pozíciót foglalja el: D7).

▷ **Hatodik lépés:** Lóval D7-re.

A meccs után Hermione és Harry összevesznek azon, hogy ki a jobb varázsló, végül Harry meggyőzi a lányt, hogy üzenjen Hedwiggel Dumbledorenak, míg ő egyedül továbbmegy.

Harry végre utoléri azt az embert, aki elaltatta Fluffyt– ám legnagyobb meglepetésére nem Snape az, hanem Quirell professzor. Ő volt az, aki a kviddics meccsen Harry vesztét akarta okozni, vele kell most megküzdeni. Sajnos nincs egyedül, megidéz négy Super Gytrashest s, amik nem csak nagyobbak és rondábbak, de jobban is sebeznek, mint átlagos testvéreik.

Nem lesz könnyű harc, és okosan kell csinálni. Először is: nem a professzort kell támadni, hanem a kutyákat. A profot egy erőpajzs védi, amin nem tudsz keresztülhatolni, legalábbis az esetek túlnyomó többségében. Amikor Quirell mégis megmozdítja a pajzsot, az semmi jót nem jelent: a kutyák életét állítja vissza, sőt, még a halottakat is feltámasztja! Ekkor teljesen mindegy mit csinálsz, azonnal célozd be, és adj neki Flipendót, mert ha a fent említett esemény bekövetkezik, akkor akár örök életedre is itt maradhatsz.

A szuper kutyák abban is különböznek hagyományos társaiktól, hogy van egy hosszabb távú, nekiugró támadásuk, ami viszonylag gyors, épp ezért elég nehéz kikerülni – pláne négy irányból...ezért célszerű egy kutyára összpontosítani mindig, persze ez nem könnyű, hiszen teljesen egyformák. A módszer azonos a régebbivel: Lumost kell varázsolni, és benne tartani őket a fényben. Lényeg, hogy ne állj sokáig egy helyben, mert akkor többen is rád rontanak.

Ha sikerül, és egy helyen vannak a dögök, akkor fuss át a terem másik oldalára, és ott varázsolj, majd sprintelj vissza közéjük és adj nekik! Ha megdöglött egy, utána már jóval könnyebb, ha már csak kettő maradt, akkor elkezdheted figyelni, mikor tűnik el a pajzs, ekkor azonnal Flipendót a professzornak! Ha elszúrnád, akkor feléleszt mindenkit, és maximumra gyógyítja őket, tehát kezdheted előröl. Ha sikerült megölnöd a kutyákat, és egyúttal visszavonulásra kényszeríteni a professzort, egy videó jön.

Quirell megparancsolja Harrynek, hogy nézzen bele a már ismert tükörbe, és mondja el, hogy mit lát. Természetesen nem mondja el az igazat, hogy képmása beledobja a Bölcsek Kövét a saját zsebébe – helyette inkább azt hazudja, hogy Dumbledoret, amint éppen megrázza a kezét, mert megnyerték a házkupát. Ekkor egy kísérteties hang szólal meg, és azt mondja Quirellnek, hogy Harry hazudik. Vajon ki lehet az? A hang nem szűnik, követelőzve azt akarja, hogy hadd beszéljen Harryvel szemtől szemben.

Quirrell leveszi a turbánját és megfordul: Voldemort rá van nőve a feje hátsó részre – nem éppen szívderítő látvány. Amint a professzor közelebb megy Harryhez, a tükörből egy villám csap ki, mégpedig hogy megvédje az ifjú varázslót.

III.6.13.4. A végső összecsapás

Elérkezett a végső csata, el kell pusztítani Voldemortot, illetve aláváló szolgáját, Quirellt.

Alapvetően kétfajta támadást használ csak: Wingardium Leviosát, és egy másikat, aminek nincs neve, leginkább a Flipendóra hasonlít.

Amint ellenfeled Wingardium Leviosát használ, a terem szélén levő kövek hirtelen elmozdulnak Harry irányába, amiket legegyszerűbb úgy kikerülni, hogy folyamatosan mozgásban vagy. Mielőtt ezt a varázslatot elsütné, fehér szikrák ugrálnak ki belőle, tehát ha ezt meglátod, kezdj el rohanni egy irányba.

Ezután következik a másik, névtelen varázslat: mielőtt ezt elsütné, vörösen fog derengeni a varázspálcája. Amikor ez a pillanat eljön, azonnal állj a tükör elé, ekkor egy kapocsnak kell lennie Harry és a tükör között. Ekkor állj meg nyugodtan, és várd meg, míg az ellenfél elsüti a varázslatot, lehetőleg találjon el! Ne aggódj, amíg a kapocs közted, és a tükör között megvan, addig nem sebződsz! Szívd magadba néhány másodpercen keresztül a varázslatot, majd mikor Harry zölddé változik, az alsó gomb átváltozik „release"-zé. Most forduljon pontosan Voldemort felé, és engedd el az alsó gombbal a varázslatot – vissza a feladónak. Ekkor elesik a gaz, te pedig egy lélegzetvételnyi szünethez jutsz. Ekkor megint Wingardium Leviosát fog varázsolni, és kezdődik az egész elölről. Öt kört kell bevinned neki, hogy meghaljon.

Figyelem! Ha túl korán engednéd el a varázslatot, akkor visszafelé sül el, és Harry fog sebződni! A jó időzítés létfontosságú, onnantól kezdve pedig már csak a megfelelő irány kiválasztása a nehézség. Ha megvagy, megnyugodhatsz, végeztél.

A videóban láthatod, amint Quirrell legyőzettetett, ám Voldemort életben van. Nagyon gyenge, de azért még életben van. Ám legalább megszerezted a Bölcsek Kövét!

III.6.14. Hatodik nap

Harry a gyengélkedőben ébred, mondhatni szokás szerint. Indulj meg lefelé a lépcsőn, hiszen Dumbledorenak mondanivalója van.

Ront tíz ponttal jutalmazza briliáns sakkjátszmájáért, tízzel Hermionét és Harryt is, bátorságukért, tisztaszívűségükért.

Hermione azt mondja, hogy nemsokára kezdődik a házkupa kiosztó ünnepség, amiről nem illik elkésni, ezért menj le a Great Hallba.

Mielőtt belépnél a GH-ba, utoljára megnézheted, hogy alakulnak a pontok. Ha megcsináltál mindent tökéletesre, akkor 260 ponttal kell rendelkeznie a Gryffindornak. Ha megvagy, lépj be a GH-ba, és élvezd a záró mozit.

Megjegyzés Ha mindent teljesítettél is, akkor sem kapsz 100%-ot, ez valószínűleg programozói hiba.

III.7. A varázskártyák lelőhelyei

A Wizard Cardokat különböző kincses ládákban találhatod meg, vagy a már meglevőket cserélgetheted a többi diákkal. Néha veszélyes küldetések teljesítéséért is kapsz néhány értékes lapot. Minden huszadik kártya után kapsz egy új életerőcsíkot, ami azt jelenti, hogy összesen öt villámod lehet a bal felső sarokban, jelentősen megkönnyítve ezzel a saját dolgodat.

Sorszám	Kártya neve	Lelőhelye
1	Merlin	Csak cserélni lehet
2	Cornelius Agrippa	Miután visszaviszed az ötödik elveszett tárgyat a Notice Boardhoz
3	Elfrida Clagg	Az Incendio kihívásnál, a 10. Challange Shield mellett található
4	Gorgan Stump	Csak cserélni lehet
5	Gulliver Pokeby	Csak cserélni lehet
6	Glanmore Peaks	Halloween estélyén, a troll legyőzése után megjelenő ládában
7	Hesper Starkey	A második emeleti könyvtárban, menj fel balra a lépcsőn, itt van két fáklya, ezeket gyújtsd meg az Incendióval
8	Derwent Shimpling	A Spongify kihívásnál, az ötödik Challange Shield mellett
9	Gunhilda of Gorsemor	Az 1E jelű osztályteremben gyújtsd meg mindkét fáklyát
10	Burdock Muldoon	A 4F jelű osztályteremben. Vigyázat, prefektusok vannak a közelben!
11	Herpo the Foul	Az 1C jelű osztályteremben, bal oldalt vágd le a függönyt, majd nyomd meg a Flipendo gombot
12	Merwyn the Malicious	Hagrid kertjében a kőépület emeletén van egy lyuk, abba mássz bele
13	Andros the Invicible	Csak cserélni lehet

HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE

Sorszám	Kártya neve	Lelőhelye
14	Fulbert the Fearful	Csak cserélni lehet
15	Paracelsus	A Gryffindor torony hetedik emeletén, a bejárati kép melletti lyukon mássz be
16	Cliodne	Csak cserélni lehet
17	Morgan Le Fay	Hagrid kertjében, amikor az Asphodelt keresed, a négy goblin ledobása után felnyílik a rács
18	Uric the Oddball	A Lumos kihívásnál, ahol a bagoly karó van, mássz fel a Flipendo kapcsolótól jobbra levő ketrecre
19	Newt Scammander	A Diffindo kihívásnál, a varázskönyv mellett ess le, majd fuss végig a folyosón, ahol használj Lumost, hogy megtaláld a titkos helyet
20	Wendelin the Weird	Az alagsori raktárban gyújtsd meg a két fáklyát
21	Lord Stobbard Whithers	Csak cserélni lehet
22	Circe	A 2E jelű osztályteremben nyomd meg a Flipendo gombot
23	Glenda Chittock	Miután visszaviszed a hatodik elveszett tárgyat a Notice Boardhoz
24	Adalbert Waffling	A hetedik emeleti olvasószobában
25	Perpetua Fancourt	A Restricted Section és a Filch közötti szobában
26	Almerick Sawbridge	A 6B jelű osztályteremben törd össze az összes üveget
27	Mirabella Plunkett	A Spongify kihívásnál, az ötödik Challange Shield mellett
28	Tilly Toke	Csak cserélni lehet
29	Archibald Alderton	Csak cserélni lehet
30	Artemisia Lufkin	A 6A jelű osztályteremben nyomd meg a tábla mögötti Flipendo gombot
31	Balfour Blane	Csak cserélni lehet
32	Bridget Wenlock	Csak cserélni lehet
33	Beaumont Marjoribanks	Az Incendio kihívásnál, ahol két Imp ólálkodik, de csak egy ketrec van - erre kell felmászni
34	Donaghan Tremlett	Csak cserélni lehet
35	Bowman Wright	Miután visszaviszed a második elveszett tárgyat a Notice Boardhoz
36	Joscelind Wadcock	Csak cserélni lehet
37	Cassandra Vablatsky	A nagy lépcső alatt található a földszinten
38	Chauncy Oldridge	A negyedik nap éjszakáján Hagrid kertjében vágd le a függönyt, a szökőkúttól jobbra
39	Gwenog Jones	Csak cserélni lehet
40	Carlotta Pinkstone	A második emeleten a Library Annextől nem messze lesz egy szoba, amiben van két Imp, akiket dobj be a ketrecekbe
41	Godric Gryffindor	Olivandertől kapod meg, vagy törj össze minden üveget a könyvtárban
42	Crispin Cronk	Csak cserélni lehet
43	Cyprian Youdle	Csak cserélni lehet
44	Devlin Whitehorn	Csak cserélni lehet
45	Dunbar Oglethorpe	Csak cserélni lehet
46	Miranda Goshwick	Csak cserélni lehet
47	Edgar Stroulgar	Fredék boltjában veheted meg
48	Salazar Slytherin	Csak cserélni lehet
49	Elladora Ketteridge	Csak cserélni lehet
50	Musidora Barkwith	Az 5B jelű osztályteremben a jobb oldali függönyt vágd le
51	Ethelred The Ever-Ready	Miután visszaviszed a harmadik elveszett tárgyat a Notice Boardhoz
52	Felix Summerbee	Miután felvetted a Flipendo varázslatot, mássz be a másik oldalon levő lyukon
53	Greta Catchlove	A nagy hallban menj fel a lépcsőn, majd balra, végig a folyosón, és nyisd ki Alohamorával az ajtót
54	Gaspard Shingleton	A könyvtárban menj fel a jobb oldali lépcsőn és vágd le a függönyt
55	Honoria Nutcombe	Miután összeszedted a Puffapod Sporest, mássz fel a mellettük levő falra, menj egyenesen és ugorj át a másik oldalra, bal oldalon lesz
56	Gideon Crumb	Éjszaka menj be a Defense against the dark arts terembe (3C)

Sorszám	Kártya neve	Lelőhelye
57	Gifford Ollerton	A Lumos kihívásnál, miután felértél a zöld szigetek tetejére, használd a Lumos varázslatot a fal jobb oldalán, vagy a Diffindo kihívásnál, miután megszerezted a varázskönyvet, vágd le a hidat, a gnómokat pedig dobd be a lyukba
58	Glover Hipworth	Csak cserélni lehet
59	Gregory the Smarmy	A 7A jelű osztályteremben törj össze minden üveget
60	Laverne de Montmorency	Csak cserélni lehet
61	Havelock Sweeting	Csak cserélni lehet
62	Ignatia Wildsmith	A Spongify kihívásnál, a nyolcadik Challange Shield mellett található, vagy a könyvtárban menj fel a bal oldali lépcsőn és nyomd meg a Flipendo gombot
63	Herman Wintringham	Az alagsori raktárban található
64	Jocunda Skyes	A hetedik emeleti olvasószobában, a könyvespolc alatti titkos átjáróban (pontosan szemben, ahol bejössz)
65	Gondoline Oliphant	Csak cserélni lehet
66	Flavius Belby	Csak cserélni lehet
67	Justus Pilliwickle	A Defense against dark arts teremben gyújtsd meg mindkét fáklyát
68	Kirley Duke	A második éjszaka, a lánymosdóban a második emeleten használd a Spongify ikont a földön
69	Bertie Bott	Fredék boltjában veheted meg
70	Leopoldina Smethwyck	A Moondew nevű növény mellett
71	Queen Maeve	Az 1A jelű osztályteremben törd össze az összes üveget
72	Helga Hufflepuff	Csak cserélni lehet
73	Mopsus	Miután visszaviszed az első elveszett tárgyat a Notice Boardhoz
74	Montague Knightley	A 4F jelű osztályteremben törd össze az összes üveget
75	Mungo Bonham	A Spongify kihívásnál, miután elpusztítottad a két szellemet, használd a Spongify ikont, hogy feljebb juss, majd menj be a szobába, ahol told el a kőtömböt, amire felmászhatsz
76	Myron Wagtail	Csak cserélni lehet
77	Norvel Twonk	Csak cserélni lehet
78	Orsino Thruston	Csak cserélni lehet
79	Oswald Beamish	Hagrid kertjében gyújtsd meg a két fáklyát, majd menj be és mássz át a lyukon, be a kis faházba
80	Beatrix Bloxam	Csak cserélni lehet
81	Quong Po	A hetedik emeleten, a bejárati kép melletti szobát nyisd ki Alohamorával
82	Rovena Ravenclaw	Csak cserélni lehet
83	Roderick Plumpton	A könyvtárban menj fel a jobb oldali lépcsőn és vágd le a függönyt, majd nyisd ki az ajtót az Alohamorával
84	Rowland Kegg	A Diffindo kihívásnál, ahol a troll rohangál, azon a platformon, amin egy ketrec található
85	Blenheim Stalk	A nagy hallban menj fel a lépcsőn, majd balra, végig a folyosón, és gyújtsd meg mindkét fáklyát
86	Dorcas Wellbeloved	Csak cserélni lehet
87	Thaddeus Thurkell	A Diffindo kihívásnál, ahol a troll rohangál, egyből fordulj el jobbra
88	Celestina Warbeck	Csak cserélni lehet
89	Alberta Tootheill	Olivandernél, mikor megkapod a negyedik Folio Bruti lapot, a két Impet zárd be a ketrecbe, és mássz fel a jobb oldalira
90	Sacharissa Tugwood	Miután összeszedted a Puffapod Sporest, mássz fel a mellettük levő falra, menj egyenesen és ugorj át a másik oldalra, jobb oldalon lesz
91	Wilfred Elphick	Csak cserélni lehet
92	Xavier Rastrick	Az Incendio kihívásnál, a könyvtől balra lévő folyosón menj be, aminek a végén balra lesz egy függöny, ezt vágd le
93	Heathcote Barbary	Az alagsorban, a raktárban törd össze az összes üveget 94 Merton Graves Az 1D jelű osztályteremtől nem messze van egy függöny, ami mögött van egy Flipendo gomb, nyomd meg

Sorszám	Kártya neve	Lelőhelye
94	Merton Graves	Az 1D jelű osztályteremtől nem messze van egy függöny, ami mögött van egy Flipendo gomb, nyomd meg
95	Yardley Platt	Csak cserélni lehet
96	Hengist of Woodcroft	Miután visszaviszed a negyedik elveszett tárgyat a Notice Boardhoz
97	Alberic Grunnion	Fredék boltjában veheted meg
98	Dymphna Furmage	A Lumos kihívásnál a varázskönyvtől jobbra az egyik sarokban
99	Daisy Dodderidge	Csak cserélni lehet
100	Harry Potter	Csak cserélni lehet
101	Albus Dumbledore	Neville adja oda, miután Hermione kiszabadítja Malfoy átkából

III.8. Wizard Card Pack lelőhelyek

- A második emeleten menj be a „Defense against the dark arts" feliratú ajtón, majd egyből fordulj balra, ahol a lépcső előtt találsz egy ládát.
- A második emeleten van egy folyosó, balra a „Library Annex" feliratú ajtótól. Menj végig ezen, fel a lépcsőn, majd fordulj jobbra, be az első szobába. A ládában lesz.
- A Diffindo kihívásnál, a Venomous Tentacula legyőzése után a kis üvegházban található ládában.
- Menj ki a kastélyból, majd fordulj jobbra, és vedd az irányt arra, ahol a repülés órákat tartják. Menj végig az alagúton, nemsokára kijutsz egy erkélyre, ami egy zsákutca. Az itt levő két fáklyát gyújtsd meg az Incendio varázslattal, mire feltűnik egy láda.
- Menj ki a kastélyból, majd szállj fel a seprűdre, és fordulj jobbra, repülj a tó felé. Nemsokára látsz egy nagy lépcsőt, le a hajóházhoz. Repülj oda, mert bent a hajóházban található egy láda.
- Ismét a seprűt használva, repülj az üvegházak felé, ahol az egyik magas tornyon észrevehetsz egy ládát.

III.9. Szörnyenciklopédia (Folio Bruti)

III.9.1. Ghosts (Első oldal)

„Szokványos szellemek, akik éjszakánként a tantermekben és a folyosókon kísértenek. Nem keverendőek össze a házi szellemekkel, mint amilyen Nearly Headless Nick is. Csak a fény sebzi őket, ennek megfelelően a Lumosszal kell rájuk támadni." A könyvlapot a Lumos Challangebe belépve, a jobb fal mellől veheted fel.

III.9.2. Flying Books (Második oldal)

„Ezek a hatalmas könyvek hirtelen támadnak a könyvespolcok mélyéről, főleg a Restricted Section van tele velük. Flipendóval lehet őket hatástalanítani." A második emeleti olvasószobán át, elkerülve a prefektusokat, juss el a terem végébe, majd lépj ki a lyukon. Pontosan szemben lesz veled.

III.9.3. Gnome (Harmadik oldal)

„Főleg a kertben fordulnak elő ezek a nagyfejű, csontos lábú lények. Használj Flipendót ahhoz, hogy a hátukra fordítsd őket, majd kapd fel és dobd bele valamilyen lyukba a szerencsétlent!" Ezt a lapot automatikusan megkapod, mikor felveszed a Troll lapot.

III.9.4. Imp (Negyedik oldal)

„Az Impeket gyakran összekeverik a Pixiekkel hasonló méreteik miatt. Ugyanolyan gonosz lények, mint a Gnomeok, és ellenük is a Flipendo varázslat válik be. Miután eszméletlenné váltak, dobd bele őket valamilyen lyukba." Olivander boltjában a játék elején üsd meg a három panelt a következő sorrendben: Nap, Hold, Csillag.

III.9.5. Doxy (Ötödik oldal)

„A Doxyk hatalmas, fekete hajat viselnek, valamint plusz két kezük és lábuk van, ehhez jön hozzá a hatalmas, éles fogsor. Ha megharap egy ilyen lény, ellenméregre van szükséged, hiszen marása fertőző. Flipendót használj ellenük." Hagrid kertjében veheted fel, egy barlangban a függöny mögött.

III.9.6. Bowtruckle (Hatodik oldal)

„Ezek a lények alapjában véve békések, ám ha kedvenc fájukon megzavarják őket, akkor kíméletlenül támadnak. Minden varázslat lepattan róluk, kivéve a Flipendót." Hagrid kertjében, egy barlangban található, ahová a Spongify ikonnal lehet eljutni.

III.9.7. Gytrashes (Hetedik oldal)

„Hatalmas, kutyaszerű lények, akik általában csoportokban járnak. Egyedül a Lumos sebzi őket, hiszen ők is szellemek." Ezt a lapot automatikusan megkapod, amikor felveszed a Troll lapot.

III.9.8. Fire Crab (Nyolcadik oldal)

„Egy hatalmas páncélt viselő lény ez, mely hátsójából tüzes lövedékeket szór. Flipendóval kell felborítani, majd valami lyukba taszítani." A Spongify kihívás bejáratánál veheted fel.

III.9.9. Puffapod (Kilencedik oldal)

„Flipendo az ellenségük ezeknek a növényeknek, ám vigyázz a kiszóródó spórákra, mert elszédülhetsz tőlük!" Hagrid kertjében veheted fel, a két fáklya között menj át.

III.9.10. Horklump (Tizedik oldal)

„Ezek a hatalmas gombaszerű teremtmények igen ellenségesek a maguk tüskés bőrével és csápjaikkal. Passzív ellenállást fejtenek csak ki: Flipendóval fordítsd meg őket, majd Diffindóval semlegesítsd az áldozatokat." Ezt a lapot automatikusan megkapod, amint felveszed a Troll lapját.

III.9.11. Venomous Tentacula (Tizenegyedik oldal)

„Hatalmas növény, aminek rengeteg csápja van. Harapása fájdalmas, mi több fertőző, ellenméreg használata nélkül elpusztulsz tő-

le. Diffindóval bénítsd le a karjait és a fejét, majd ez utóbbin használd az Incendio varázslatot." Az Incendio kihívás bejáratánál tudod felvenni ezt a lapot.

III.9.12. Trolls (Tizenkettedik oldal)
„Félelmetes, könyörtelen lények. Amilyen hatalmasak és erősek, olyan ostobák is egyúttal. Három fajtájuk ismert: Hegyi troll, mely a legnagyobb és leggonoszabb, Erdei troll, valamint Folyami troll. A Spongify varázslat válik be ellenük." A Diffindo kihívás bejáratánál tudod felvenni ezt a lapot.

III.9.13. Flobberworm (Tizenharmadik oldal)
„Ez a barna lény akár 25 centiméteresre is megnőhet – nyálát bizonyos varázsitalok komponenseként tartják számon. Főleg növényekkel táplálkozik." Hagrid kertjében egy barlangban, a függöny mögött.

III.10. A Gryffindori hirdetőtábla (Notice Board)

A Notice Board a Gryffindor toronyban, a társalgóban található, közvetlenül a bejárat mellett jobbra. A szertelen diákok ide tűzik ki elveszett dolgaik nevét, és ha megtalálod, ide kell őket visszahozni – cselekedeteidért értékes és ritka Wizard Cardok lesznek a jutalmaid. Összesen hat darab elveszett tárgy létezik, ám egyszerre mindig csak egy van elszórva valahol, a többi addig nem jelenik meg, míg az előzőt vissza nem vitted a Notice Boardhoz.

Elveszett tárgy	Lelőhely
III.10.1. Copy of "Magical Theory of Adalbert Waffling"	Hagrid kunyhója mögött, balra
III.10.2. Copy of "Beginner's guide to Transfiguration"	A kis fahídon, ahol a repülés órákat tartják
III.10.3. Dragon-hide Gloves	A kastély háta mögött, jobbra a folyó mellett
III.10.4. Telescope	A tetőn, pont a kastély kijárata felett (seprű szükséges)
III.10.5. Trevor, the Toad	Az üvegház bal oldalán, a kinti részen
III.10.6. Wizard's hat	A kastélyból kilépve, egyenesen át az alagúton, végig a fal mellett bal oldalon

III.11. Fred és George boltja

Fred és George boltja a hetedik emeleten található az olvasószoba végében levő kép mögött. Egy prefektus járkál ebben a szobában, ezért el kell terelni a figyelmét egy Flipendóval, majd elfutni a háta mögött, és gyorsan beosonni a kép mögött. Csak éjszaka tartanak nyitva, ám pl. a negyedik éjszaka zárva vannak még ők is. Különböző hasznos/haszontalan dolgokat lehet itt beszerezni

Tárgy	Ár
Stink Pellets	20 drazsé
Wizard Card No. 97	30 drazsé
Dungbombs	20 drazsé
Wizard Card No. 69	50 drazsé
Wizard Card No. 47	30 drazsé
Bean Pouch	50 drazsé
Mystery Grab	10 drazsé

IV. Fejezet - Harry Potter and the Chamber of Secret – PC verzió

IV.1. A menük felépítése

A Harry Potter and The Chamber of Secrets játékba való belépés után a főmenüben találod magadat, ahol négy lehetőség közül választhatsz. A legfelső, New Game paranccsal tudsz új játékot indítani, a Load Game-mel pedig értelemszerűen a már egyszer elkezdett, de félbehagyott kalandozásodat folytathatod. Az Options menü szolgál a játék beállításaira, a Quit pedig a Windows-ba való visszatérést, a játék bezárását eredményezi.

IV.2. Irányítás

A játékban három különböző irányítási módot kell megjegyezned, de ne ijedj meg, ezek nagyon gyorsan megtanulhatóak és idővel profi módon használhatóak.

Az első billentyűzetkiosztást fogod a legtöbbet használni, ez ugyanis a főszereplő irányítását és apróbb akcióit hivatott elvégezni. Lássuk hát sorban. A mozgáshoz használhatod a nyilakkal ellátott kurzor billentyűket, de a jobbkezeseknek leginkább a „WASD" kombináció fog kézre állni, így nekik ez utóbbit ajánlatos megtanulniuk.
A „W" gombbal előre mehetsz, az „A" gombbal balra oldalazhatsz, az „S" gombbal hátrálhatsz és a „D"-vel pedig jobbra oldalazhatsz. A fordulással nem lesz gond, hiszen azt az egér tologatásával végzed majd, mely a gyakorlatban úgy néz ki, hogy amerre nézel, a szereplő arra fog majd menni. Az „Alt" gombbal (nem összetévesztendő az „Alt Gr"-rel) vagy a bal oldali egérgombbal varázsolni tudsz, a „Ctrl"-lal vagy az egér jobb gombjával ugorhatsz, végezetül pedig az „Enter" lenyomásával szakíthatod meg az összekötő animációk lejátszását.

A második kiosztás nem tér el nagyon az előzőtől, de a kviddics meccsek lejátszásához bizony elengedhetetlen ezt is megjegyezni. Itt gyakorlatilag az irányítás ugyanaz, mindössze az egérgombok váltanak át új funkciók elvégzésére. Az egér bal gombjával tudod elkapni a cikeszt, a jobbal pedig hadakozhatsz egy másik játékossal.

A harmadik és egyben utolsó irányítási beállítás a varázslatok elvégzéséhez szükségeltetik. Mint mindegyik Harry Potter játékban, itt is a „Alt" vagy az egér jobb gombjának nyomva tartásával és az egér megadott irányba való mozgatásával tudod pálcáddal végrehajtani a varázslatokat.

IV.3. Kviddics

A kviddics a varázslók kedvenc sportja, mint ahogy azt már megismerhetted a könyvekben és a többi játékban. Ezúttal is szükség lesz a seprűn lovaglás tudásodra, úgyhogy itt az ideje felelevenítened a szabályokat. Mindkét csapat hét játékosból áll, ezek közül hármat hajtónak nevezünk. Te vagy a fogó, a te feladatod elkapni az aranycikeszt. A focilabda méretű piros gömb neve kvaff, melyet a hajtók egymásnak passzolgatnak és igyekeznek átdobni a karikán. Ha sikerül, az gólnak számít, ezért 10 pontot kap a csapat. Az őrző (nálunk Oliver Wood) a karikáknál repked és próbálja megakadályozni, hogy az ellenfél csapata gólt szerezzen. A két egyforma, fekete színű labda a gurkó, melyek egyfolytában röpködnek a pályán és arra törekednek, hogy lelökjék a játékosokat a seprűnyélről. A két terelő (a Griffendélnél Fred és George) ütőkkel igyekszenek az ellenfél játékosai felé terelni a gurkókat. Ha sikerül elkapnod a cikeszt, akkor a játék véget ér és nyer a Griffendél.

A szabályokat nem nehéz megjegyezni, főleg, hogy neked gyakorlatilag csak a cikeszre kell figyelned. Nagyon gyors labda és nehéz követni, de ha belejössz, akkor idővel hamar el tudod majd kapni.

IV.4. Drazsék

A játékban bármerre mész, mindenhol színes drazsékba fogsz ütközni. Ha sokat összegyűjtesz, akkor tudsz belőle venni Flobberworm Mucous-t vagy Wiggentree Bark-ot, a Weasley ikreknél pedig kviddicsfelszerelésre cserélheted be őket. A Nimbus 2001-es 700 drazséba kerül, a védőruha pedig 500-ba.

A drazsékért cserébe vehetsz a diákoktól Varázskártyát is, de csak azokat fogják árulni, melyeket az előző pályán elfelejtettél felvenni. Minden kártya más áron vásárolható meg, a legjobb ár egy kártyáért a 200-220 drazsé.

A Flobberworm Mucous 50 drazsét ér, a Wiggentree Bark pedig 70-et. A kettő kotyvasztásával energiaital készíthető.

IV.5. Tárgyak

A játékban rengetegféle tárggyal fogsz találkozni, sőt varázslatokból is sokat kell majd alkalmaznod. Lássuk először a tárgyakat:

IV.5.1. Varázskártya

Varázslók és boszorkányok képével ékesített kártya, melyet a játékban Wizard Card-nak hívnak. A kitartásodat növelik, összesen 101 darabot lehet belőle összegyűjteni. Általában üres osztálytermekben, rejtett kamrákban és ládákban fogsz rájuk találni. Létezik belőlük Arany, Ezüst és Bronz változat.

IV.5.2. Bagoly Berti-féle mindenízű drazsé

Angol nevén Bertie Bott's Every Flavour Beans, melyet a játékban csak bean-nek emlegetnek. Bárhova mész, beléjük fogsz akadni. Ha sokat összegyűjtöttél, akkor a Weasley ikreknél a kviddics pálya mellett becserélheted felszerelésekre, sőt még egy Nimbus 2001-es seprűre is.

IV.5.3. Csoki béka

A játékban Chocolate Frogs-nak hívott édesség, melynek elfogyasztása után feltöltődsz energiával. A kalandozásod során sűrűn találsz majd ilyet.

IV.5.4. Lebegő könyv

Ha ide érsz, akkor el tudod menteni a játékot. Ha Harry meghal, akkor innen folytatod a kalandozást, de ha később akarsz játszani, akkor a főmenü Load parancsával is betölthteted az állást.

IV.5.5. Flubberworm Mucous és Wiggentree Bark
Egy varázsitalhoz szükséges két összetevő, ennek használatára Piton tanít meg. Egy üst segítségével bármikor tudsz készíteni belőle koktélt, ennek elfogyasztása után újra visszaáll az életerőd.

IV.5.6. Kviddicsfelszerelés
Némi drazséért cserébe George Weasley-nél vásárolhatsz egy profi kviddicsfelszerelést. A ruha tompítja a gurkó ütését és megvéd a rád támadó játékosoktól.

Üstök, ládák, páncélok, tükrök, vizeskannák, virágládák
mindegyik ilyen tárgynál használhatod a varázspálcádat, mert ezekből rengeteg drazsét és néhány Varázskártyát is ki lehet szedni. Ha peched van, csak pókokat találsz, de előfordulhat, hogy Hóborc fog néhányban elbújni.

IV.6. Varázslatok

Következzenek a varázslatok. Az Alohomora, a Flipendo és a Lumos varázsigéket már tavaly megtanultad, így azok a játék kezdetétől rendelkezésre állnak majd. A többit az órákon fogod majd elsajátítani, mely könnyebb lesz, mint a játék előző részében. Feleléskor háromszor próbálkozhatsz és ha mindig sikerül, akkor 30 pontot szerzel a Griffendél háznak.

IV.6.1. Alohomora
Ez az egyik legrégebben megtanult varázslat, melyet sokszor kell majd alkalmaznod. A használatával ki tudod nyitni a nem mágikusan lezárt ajtókat és egyéb zárakat. Ha valahol nem hatásos, akkor azt varázslattal zárták be, melyet nem tudsz feloldani.

IV.6.2. Flipendo
Tologató-taszító varázslat, melynek segítségével tárgyakat tudsz majd megmozgatni és a manókat is ezzel tudod majd a lyukakba bedobni.

IV.6.3. Lumos
A Lumos varázslat segítségével rövid ideig fáklyaként tudod használni a pálcádat. A játékban a vízköpő szobroknál veszed majd hasznát, ahol titkos átjárókat nyithatsz meg.

IV.6.4. Diffindo
Ez egy úgynevezett metszőbűbáj, mely tárgyakat repeszt szét, köteleket szakít el, textileket hasít ketté. A Diffindo bűbájt alkalmazhatod továbbá növények ágainak eltörésére is.

IV.6.5. Skurge
A Skurge varázslattal az utadba kerülő zöld trutyikat tudod hatástalanítani, melyeket a játék ectoplasma-nak hív. A varázslatot Flitwick professzor tanítja meg neked.

IV.6.6. Spongify
Lebegtető varázslat, melynek legnagyobb hasznát a szőnyegeknél veszed majd. A varázslatot Lockhart sötét varázslatok kivédése óráján tudod majd elsajátítani.

IV.6.7. Rictusempra
Kábító varázslat, mely a csigákkal, rákokkal és manókkal való csatáid során fog majd jól jönni.

IV.6.8. Serpensortia
Ezt nem fogod tudni megtanulni, de találkozol vele a játék során. A Párbajszakkörön Malfoy használja ezt, melynek hatására egy kígyó fog kimászni a pálcája hegyéből, nem kis pánikot okozva ezzel a diákok között.

IV.6.9. Silencio
Ezt sem fogod majd használni, de jó ha tudsz a létezéséről. Aki ezt az átkot kapja meg, az egy jó darabig nem fog tudni beszélni.

IV.7. Szereplők

A Harry Potter and The Chamber of Secrets című játékban az alábbi, a könyvből már megismert szereplőkkel fogsz találkozni: *Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger, Fred Weasley, George Weasley, Mrs. Weasley, Ginny, Draco Malfoy, Monstro (Goyle), Crak, Albus Dumbledore, McGalagony professzor (Minerva McGonagall), Piton professzor (Severus Snape), Gilderoy Lockhart, Flitwick professzor, Rubeus Hagrid, Lucius Malfoy, Oliver Wood, Friccs (Filtch), Madame Pomphrey, Bimba professzor (Professor Sprout), Mrs. Norris (Friccs macskája), Félig Fej Nélküli Nick (Nearly Headless Nick) Hisztis Myrtle (Moaning Mertile), Neville és Hóborc.*

IV.8. Ellenfelek

A játék során különböző állatokba és egyéb teremtményekbe fogsz ütközni, melyet ajánlatos előre megismerni:

IV.8.1. Manók
A gnomes néven emlegetett manókkal könnyű lesz elbánni. El kell őket kábítani Rictusempra-val, majd Flipendo-val belökni a lyukba. Jutalmul drazsékat fogsz kapni.

IV.8.2. Csigák
A csigákat a játék Giant Orange Snails-eknek hívja, ezekkel hasonlóan kell elbánni, mint a manókkal.

IV.8.3. Rákok
A Fire Crabs-ek gyakorlatilag ugyanolyan gonosz lények, mint a csigák, és ugyanúgy kell velük harcolni.

IV.8.4. Óriás rákok
Ezek olyanok, mint a sima rákok, de elkábításukhoz kétszer kell varázsolni.

IV.8.5. Spiky Bushes
Mágikus bokrok, melyeket a Diffindo varázslattal tudsz legyőzni.

IV.8.6. Tündérmanók
Eredeti nevükön pixiek. A Rictusempra bűbájjal könnyen le lehet őket küzdeni.

IV.8.7. Nagy tündérmanók
Ugyanolyanok, mint a kicsik, de csak két varázslat után tűnnek el.

IV.8.8. Mérges Csápfüvek
A játékban Venoumous Tentaculának említik őket. A csápjaikra célozz Diffindo varázslattal, majd egy ideig békések lesznek.

IV.8.9. Gombák
A gombamezőn való áthaladáshoz használd a Diffindo-t, vagy dobj oda egy manót, ez megeszi őket, utána pedig drazsékat szór szét.

IV.8.10. Bowtuckles
Rictusempra varázslattal ebből szerezhetsz Wiggentree Bark-ot, mely az energiaital egyik összetevője.

IV.8.11. Kis pókok
Apró sérülést okoznak, egyszerűen elég, ha rájuk lépsz.

IV.8.12. Pókok
A Rictusempra varázslattal könnyen elkábíthatóak.

IV.8.13. Óriás pókok
Hasonlóak a sima pókokhoz, de legyőzésükhöz két varázslat kell.

IV.8.14. Gonosz manó
A játék az ilyen lényeket impeknek nevezi, legyőzésükhöz a Rictusempra varázslat szükségeltetik.

IV.8.15. Zöld trutyi
Ez valamiféle mágikus anyag, melyet a játék ectoplasmanak hív. A Skurge bűbájjal hatástalaníthatóak.

IV.8.16. Aragog
Hagrid öreg óriáspókja, melyet a feltöltött Rictusempra többszöri alkalmazásával tudsz legyőzni. Ha akkor célzod meg, amikor felágaskodik, több energiája fog lemenni.

IV.8.17. Baziliszkusz
Óriáskígyó, használd a Rictusempra-t, amikor nyitva van a szája.

IV.9. Végigjátszás

IV.9.1 A fúriafűz
- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 0 / 0
- ▶ Bronz Varázskártya: 1 / 1
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 2 / 2

A bevezető animációk után az első pályán találod magad, méghozzá a Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskola bejáratánál. Miután Ron barátoddal sikerült megrongálni a fúriafűzt, már csak az a feladatod, hogy bemenj végre az iskolába, ahol amúgy már javában folyik az évnyitó ünnepség és a besorolási ceremónia. Erre a helyszínre már nem térhetsz vissza később, szóval ajánlatos az itt lévő összes bonusz tárgy felvétele. Az iskolát balról lehet megközelíteni, melyhez a fúriafűz gyökérzetén keresztül vezet az út. Az újabb animáció megtekintése után Alohomora-val nyisd ki a ládát, menj jobbra és mássz fel. Itt egy újabb animáció vár rád.

A vízköpő szobornál használd Lumos-t, majd sétálj át a világító falon. Az új animáció után menj oda a lebegő könyvhöz, ahol a játékot tudod elmenteni. A sárkány szobor meg fog mozdulni, ha közeledsz hozzá, használd az Alohomora varázslatot. Egy új járat fog megnyílni előtted, melybe menj be, a kőtömbnél használd a Flipendo-t, mássz fel és ugorj át a következő helyszínre.

Ügyesen kerüld ki a fúriafűz ágait és gyökereit majd nyisd meg a ládát, melyben egy csoki béka vár téged. Alohomora varázslattal a közeli (törött) falon meg tudsz nyitni egy titkos rejteket, ahol ismét egy láda található. Ha ezt is kinyitottad, menj vissza, a fúriafűzön pedig hajtsd végre a Flipendo-t, melynek eredményeképpen egy animációt kapsz, valamint a továbbhaladás lehetőségét.

A következő helyszínre érve találkozol Ron-nal, itt első feladatod a vízköpőnél a Lumos varázslat végrehajtása. Az animáció után ismét elmentheted a játékot. Az új szobába belépve gyűjtsd össze a Bagoly Berti-féle mindenízű drazsékat, majd ugorj le az erre kijelölt helyen. Miután leugrottál, Flipendo-val kétszer varázsold el a mintás kőtömböt, ugorj fel, majd ismét, hogy elérd Ron-t.

A vízköpőnél a Lumos-t használd, menj tovább, a falnál pedig a Flipendo-t. Itt megkapod az első varázskártyádat. Alohomora-val nyisd ki a rejtekhelyet és foszd ki a benne eldugott ládikát.

A kis udvaron, ahol a Varázskártyát kaptad, hajtsd végre a Flipendo-t kétszer minden egyes páncélon. Ezután kövesd Ron-t és tekintsd meg az újabb átvezető animációt.

IV.9.2. Roxforti éjszaka
- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 1 / 4
- ▶ Bronz Varázskártya: 0 / 5
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 2 / 8

Állj szembe a sárkány szoborral, majd a fejénél kétszer hajtsd végre a Flipendo varázslatot. Ezután fordulj balra, ahol egy láda vár téged, tele minden ízű drazséval. Ezt az Alohomora-val tudod kinyitni. Menj a kviddics arénába vezető kapuhoz, majd az ott található plakátokat egyenként bűvöld meg Alohomora-val, melynek következtében egy titkos helység nyílik meg tőled balra. Vegyük fel a babokat és az Ezüst Varázskártyát, majd kövesd Ron-t.

Mielőtt belépnél az iskolába, a jobb oldali ládára szórj egy Alohomora-t, majd menj egy kicsit vissza. A kastély bal oldalánál egy Bronz Varázskártya vár téged, melyet sajnos egyelőre még nem tudsz felvenni, amíg a Spongify varázslatot meg nem tanulod.

Menj balra, amíg meg nem látsz egy szimbólumot a falon. Alohomora-val nyisd ki, majd foszd ki a rejtekhely tartalmát. Itt ismét nem tudsz továbbmenni, amíg a Diffindo bűbájt el nem sajátítottad, de nem kell félni, hamarosan visszatérsz ide is. Menj vissza Ron-hoz, majd balra le a lépcsőn. Nyisd ki a ládát, és térj ismét vissza vörös barátunkhoz, majd forduljunk jobbra, ahol egy újabb láda vár minket. Miután minden babot összeszedtél és minden rejtekhelyet felfedeztél, kincsekkel teli zsebbel végre beléphetsz a kastélyba.

IV.9.3 A főbejárat
- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)

- ▶ Ezüst Varázskártya: 1 / 8
- ▶ Bronz Varázskártya: 0 / 3
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 2 / 12

Az animáció megtekintése után indulhat is az igazi akció. Bal oldalt, a lépcső alatt van egy láda, melyet ismét az Alohomora varázslattal tudsz kinyitni. Ezután menj fel a lépcsőn, majd a Flipendo varázslattal kétszer bűvölj meg minden lovagpáncélt. A páncéloktól balra van egy tükör, melyből a drazsékat szintén az Alohomora-val tudod kiszedni. Ha mindent összegyűjtöttél, menj tovább a lépcsőn felfelé, míg nem egy boszorkány szoborhoz nem érsz. A Flipendo varázslatot háromszor hajtsd végre a szobron, majd menj a másik oldalra és ismételd ezt meg.

Állj rá a padlón található kapcsolóra, majd Alohomora-val nyisd fel a ládát. Egy Ezüst Varázskártyát fogsz kapni, majd ismét kövesd Ron-t. Az animáció után, miután visszanyerted az irányítást Harry felett, menj az északi ajtókhoz, melyek a lépcsőkhöz vezetnek.

IV.9.4. A lépcsők

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 2 / 5
- ▶ Bronz Varázskártya: 2 / 7
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 6 / 10

Mielőtt felmennél, az itt gyülekező diákokkal becserélheted a minden ízű drazsékat. A cserére hajlandó diákok kezükkel drazsét dobálnak, jelezve, hogy készek üzletelni. Ha mindent elintéztél, nyisd ki a ládát, melyben egy Ezüst Varázskártya, egy mentésre szolgáló könyv és egy üst lapul. Az üstnek majd csak a bájitaltan órán veheted használt, így egyelőre csak tedd el a kártyát és ments egyet.

Amikor mész felfelé a lépcsőn, azok mozogni kezdenek, ahol találkozhatsz Félig Fej Nélküli Nick-kel. Ő megmutatja neked, hogy hol találhatsz Arany Varázskártyát, majd egy átvezető animációt tekinthetsz meg. Ezután az üstökből Flipendo-val vedd ki a drazsékat, majd menj tovább. A jobb oldali szobába belépve rengeteg drazsé és egy Ezüst Varázskártya fogad téged. Ide még visszatérhetsz, ha megtanultad a Spongify varázslatot, de most menj a lépcsőkhöz és folytasd utadat azokon felfelé. Az asztalokon láthatsz néhány dobozt, melyeket ismét a Flipendo-val tudsz megnyitni. A következő szobába belépve láthatsz egy szimbólumot a falon. Használd a varázspálcádat, majd a ládát is nyisd ki. Térj vissza a lépcsőkhöz és menj fel két emeletet.

A hall végén lesz egy nagy szobor. A tőle balra található képen hajtsd végre az Alohomora-t, melynek következtében egy rejtekhely fog megnyílni előtted. A szobornál háromszor használj Flipendo varázslatot, majd irány az iskola kórházi részlege. Itt mind a négy képnél hajtsd végre a Flipendo-t, mely egy újabb rejteket nyit meg előtted. A rejtekből szedd ki az Ezüst Varázskártyát, majd menj tovább a következő helyszínre.

Itt egy vízköpő szoborba ütközöl, varázsold el Lumos-szal. A lépcsővel szemben található egy nagy kőtömb, melyre kapaszkodj fel, nyisd ki a ládát és vedd ki belőle az Ezüst Varázskártyát. Mássz le, majd az üstöknél használj Flipendo-t, a lépcső alatti ládánál pedig az Alohomora-t.

Menj vissza az alsó szintre, ahol legutóbb láttad Ron-t. Itt fel fog borulni egy váza, majd az animációban találkozol Friccsel. Ha vége, menj oda a bal oldali gyanús falhoz, majd végezd el az Alohomora varázslatot. Itt egy manóval fogsz találkozni, a pálcáddal lökd be őt a lyukba, majd nyisd ki a ládát. Ha ezzel megvagy, Flipendo-val bűvöld el a Mrs. Norris melletti üstöket, majd menj az osztályterem felé. Mielőtt belépnél, nyisd ki a rejtekhelyet jobb oldalt, majd foszd ki az itt található drazsékkal teli ládikát. Már mindennel végeztél, mehetsz az osztályterembe.

IV.9.5. Rictusempra, sötét varázslatok kivédése óra

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 0 / 0
- ▶ Bronz Varázskártya: 0 / 0
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 0 / 0

Az animáció után Professzor Lockhart arra kér téged, hogy végezd el a Rictusempra varázslatot. Járj el úgy, ahogy kéri, de vigyázz, hiszen csak háromszor lehet próbálkozni. Ha sikerül megcsinálnod a bűbájt, bonusz pontokat szerezhetsz a Griffendélnek, ha pedig nem, akkor sajnos ezektől elesik szeretett házad.

IV.9.6 Rictusempra verseny

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 5 / 5
- ▶ Bronz Varázskártya: 4 / 4
- ▶ Challenge Csillagok: 10 / 10
- ▶ Rejtekhelyek: 9 / 9

Ebben a részben különböző feladatokat kell elvégezned, hogy begyakorold az új varázslatot. Az első akadálynál, egy ráknál használd a Rictusempra-t, majd a Flipendo-t néhányszor, ekkor mehetsz csak tovább. A következő helyszínen gyűjtsd be a Challenge star-okat, majd haladj tovább a lábnyomokra lépkedve. A rákot a megtanult módon lökd be a lyukba, majd csúsztasd a platformot a megfelelő helyre. Ugorj fel, nyisd ki a ládát, tedd el a drazsékat és az Ezüst Varázskártyát, majd menj vissza. Az erkélyen találsz még egy csoki békát is, természetesen ezt is tedd el. Ha minden kész, mehetsz tovább.

Ugorj le és az óriás csigákat lökd be egy-egy lyukba, majd lásd el a rákok baját is. A szoba közepén lesz egy láda, melyet az Alohomora-val tudsz kinyitni. Ha ezekkel megvagy, állítsd a megfelelő irányba és helyre a dobozokat, hogy elérd vele a Challange star-t és a Varázskártyát tartalmazó rejtekhelyet. Ha összeszedtél mindent, indulhatsz a következő helyszínre.

Itt ismét csigákkal kell küzdened, melyek erőfeszítésedet busás drazsémennyiséggel honorálják. Tovább indulva egy manót kell belelöknöd a lyukba, majd elmentheted a játékot, ha felmész a lépcsőn. Professzor Lockhart portréjához érve használd az Alohomo-

ra varázslatot, melynek köszönhetően egy újabb láda drazséval, egy csoki békával és egy Bronz Varázskártyával gazdagodhatsz. Tovább haladva ismét rákokba ütközöl, melyeket az eddig is használt Rictusempra és Flipendo varázslatokkal lökdöss be a lyukakba. Tedd el a Challange start és menj tovább.

Lásd el a csigák baját, majd lökd be a következő rákokat is a lyukakba. A falak le fognak ereszkedni, úgyhogy a bal oldalira máris felugorhatsz. Küzdj meg a rákkal és Flipendo-val csalogasd elő az üstökben elrejtett drazsékat. Tovább haladva állj meg Lochart portréjánál, Alohomora-val nyisd ki, majd hajtsd végre a Lumos varázslatot a rejtekhelyben található vízköpőnél. Ez egy újabb rejtekhelyet nyit meg, ahol egy Challange star vár rád. Tegyük el, majd ugorj le és már mehetsz is a jobb oldali falhoz. Felmászva rá tedd el a csoki békát és a Challange start, majd Alohomora-val nyisd ki a béka melletti titkos ajtót. A rejtekhely egy drazsékkal megrakott ládát és egy Ezüst Varázskártyát tartalmaz.

Menj vissza oda, ahol a legutóbbi start találtad, majd a dobozoknál alkalmazd a Flipendo bűbájt. A ládát a megszokott Alohomora varázslattal tudod kinyitni, melynek eredményeképpen egy Bronz Varázskártyával gazdagodsz. Ha kész, mehetsz is tovább.

A csigákat elintézve menj egyenesen a következő szobába. Ott 3 kapcsoló található. Az alsó kapcsoló az alsó portrékat, a középső a középső portrékat, a felső pedig értelemszerűen a felső portrékat mozgatja. A képeket úgy kell majd elmozgatnunk, hogy a három passzoljon, a negyedik pedig az ajtónál legyen. Flipendo-val bökj kétszer az alsóra, négyszer a középsőre és egyszer a felsőre. Vedd fel a Challenge start és a babokat, majd háromszor Flipendo-val bűvöld meg a középső kapcsolót, hogy kinyíljon a bal oldali ajtó. Nyisd ki a ládát, majd menj vissza. A szemben lévő ajtót úgy tudod kinyitni, hogy kétszer a középső, majd kétszer a felső kapcsolót varázsolod el. Az itteni feladatod véget is ért, menj hát be az utoljára kinyílt ajtón, az üstből vedd ki a drazsékat, majd a lábnyomokat követve haladj tovább.

Nyisd ki a ládát, majd mentsd el a játékot. A vízköpőnél használd a Lumos-t, küzdj meg a csigákkal és haladj tovább. A Lumos által kinyitott titkos rejtekben vár egy láda, melyet az eddig is használt Alohomora-val tudsz megnyitni.

Lockhart professzor újabb portréjához érve használd ismét az Alohomora-t, mert itt is egy láda vár rád. Menjünk vissza, majd le és jobbra. A feladat ezúttal az, hogy átjuss a túloldalra, de nem lesz nehéz, ebben segít az előbb látott animáció. Először is fordulj balra, majd ugorj le a zöld drazsés párkányra, ezután fordulj meg és irány a kék drazséval ékesített párkány. Ugorj a piros drazsésra, ahol ismét megfordulva egy kék drazsés párkányt fogsz látni. Ha átugrottál ide, nyomás a jobb oldali lila drazsés párkányra, majd az ezután következő két másikra. Ugorj a lila baboshoz, fordulj meg és tovább az ottani három másikra. Ha megvagy, fordulj jobbra és ugorj át a szemben lévőre, ahol egy rákot kell a lyukába taszigálnod. Kövesd az utat, lásd el a csigák baját, majd menj a lépcsőhöz és tedd el a Challenge start. Tovább haladva egy üst lesz bal oldalt és egy láda jobb oldalt. Az üstnél a megszokott Flipendo-t használd, míg a ládánál az Alohomora-t, majd tedd el a Bronz Varázskártyát.

Nemsokára a következő szobába érsz, ahol ismét rákokat kell a lyukakba lökdösnöd, mert csak így juthatsz tovább. A már begyakorolt Rictusempra-val és Flipendo-val lökd őket a megfelelő helyre, tedd el a start és irány a következő megpróbáltatást rejtő szoba.

Itt egy ládát kell majd kinyitnod, majd elmentheted a játékot.
A mentés után bal oldalt egy üstöt fogsz látni, a könyvtől jobbra pedig egy Flipendo jelet. Mindkét esetben használd a Flipendót, majd sétálj be az így megnyílt rejtekhelyre. Alohomora-val nyisd ki a ládát, tedd el a drazsékat és az Ezüst Varázskártyát, és indulj tovább.

A következő szobába belépve a Rictusempra és Flipendo varázslatokkal lökd a rákokat a lyukakba, majd nézd végig az átvezető animációt. Ugorj le, Alohomora-val nyisd fel Lockhart portréját, majd menj tovább egészen addig, míg egy hasonló képhez nem érsz. Varázsolj ismét az Alohomora-val, majd állj rá a lábnyomokra. Az újonnan megnyílt helységben a manót lökd bele a lyukába, majd nyisd fel a ládát. Ezért az akcióért rengeteg drazsé és egy Ezüst Varázskártya lesz a jutalmad. Az ezután következő szobában tedd el a Challenge start, menj fel a spirál lépcsőn, végezd el itt is a feladatot, hogy jutalmul egy újabb csillagot kapj.

Ezzel befejezted a Rictusempra versenyt, menj ki és találkozz a lánnyal, aki majd a háziverseny pontok kihirdetéséről informál téged. Kövesd őt a ceremóniához.

IV.9.7 A pontok kihirdetése – először

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 0 / 0
- ▶ Bronz Varázskártya: 0 / 0
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 0 / 0

Kövesd a lányt, aki elvezet téged a ceremóniához. Ha az előző feladatokat jól végezted el, akkor a Griffendél nyeri a versenyt, ez esetben gyorsan szedd össze a jutalmul kapott drazsékat. Minél nagyobb az előnyöd, annál több babot kapsz ajándékba, úgyhogy az eddigi fáradozásaidnak most látod először használt. Ha összegyűjtötted a drazsékat, menj vissza, mert néhány eddig zárt ajtó végre megnyílhat most előtted!

IV.9.8 Megnyitott helyszínek – először

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 1 / 8
- ▶ Bronz Varázskártya: 0 / 3
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 1 + 2 / 12

A főbejárat. Az első emeleti ajtóval a nagyterembe jutsz, ahol a bal oldali festmény mögött egy rejtekhelyet tudsz megnyitni. Ha kifosztottuk a rejteket, nyisd ki a teremben lévő további két ládát, melyből ismét drazsékat lophatsz.

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)

- ▶ Ezüst Varázskártya: 1 / 4
- ▶ Bronz Varázskártya: 1 / 5
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 1 + 2 / 8

Hogwarts Grounds: Egy másik frissen megnyílt ajtóval az udvarra jutsz. Előzőleg már jártál erre, de nyisd ki újra a rejtekhelyet, ahogy azt a múltkor is tetted. A rejtek újra feltöltődött drazsékkal, sőt még a láda is újra megtelt. Szedd össze mindet, majd menj tovább, azután fordulj jobbra a kapunál. Egy kis idő múlva Hagrid házához jutsz, ahol egy Varázskártyát és néhány drazsét tudsz zsákmányolni. Mentsd el a játékot, majd menj oda a Weasley ikrekhez, és George-tól (amelyiknek egy nagy G van a pólóján) vedd meg a kviddics felszerelést. A Nimbus 2001-esre még kicsit várnod kell, de hamarosan azt is beszerezheted.

IV.9.9 Kviddicsedzés

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 0 / 0
- ▶ Bronz Varázskártya: 0 / 0
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 0 / 0

Az animáció megtekintése után az lesz a feladatod, hogy gyakorold az aranycikesz elkapását. Ez könnyű feladat, csak kövesd a cikeszt és ha elég közel érsz hozzá, az egér bal gombjával markold meg. Ha az edzés során egy védőbe ütközöl, akkor azt az egér bal gombjának folyamatos nyomogatásával tudod arrébb lökni. Nem nehéz edzés, hál' Istennek gyakorolhattál egy kicsit a nagy verseny előtt. Ha megvan a cikesz, nyomás a bájitaltan óra, nehogy elkéss!

IV.9.10 Bájitaltan óra

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 1 / 8
- ▶ Bronz Varázskártya: 0 / 3
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 1 + 3 / 12

Piton professzor órájáról nem tanácsos elkésni, így azonnal rohanj Hermione után. Mielőtt belépnél az osztályterembe, gyorsan nyisd ki a rejtekhelyet, a páncélokat pedig bűvöld meg Flipendo varázslattal. Alohomora-val nyisd meg a ládát, a vízköpőnél pedig használd a Lumos-t. Ha Piton óráján megtanultad az új varázslatot, akkor térjünk még vissza a rejtekhelyre, mert ott még használni tudjuk Skurge-öt. Ha mindent összeszedtél, menj be az osztályteremben.
Az órán Piton megkér téged, hogy nyisd fel a ládát, majd kotyvassz neki egy kis bájitalt. Figyelj oda nagyon! Az összetevőknél ne használj varázslatot, mert akkor elveszi a háziversenyre szerzett pontjaidat. A Wiggenweld italhoz két összetevő szükségeltetik: Flobberworm Mucous és Wiggentree bark. Menj az üsthöz, a ládákat pedig hagyd figyelmen kívül, elvégre mégiscsak Piton professzor óráján vagy! Készítsd el az italt, majd idd meg. Most már meg tanultad hogyan kell Wiggenweld-et készíteni, mely visszaadja erőd – ezután majd megvásárolhatod a hozzávalókat és készíthetsz magadnak saját energiakoktélt.

Az animáció után menj ki az udvarra és játssz egy kis kviddicset, hogy gyakorolj majd a bajnokságra. Ha ezzel megvagy, menj vissza a klubhelységbe, majd nézd végig az animációt Mrs. Norris megtámadásáról. Ha vége az izgalmaknak, Hermione vezetésével menj Flitwick professzor órájára.

IV.9.11 A Skurge varázslat

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 0 / 0
- ▶ Bronz Varázskártya: 0 / 0
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 0 / 0

Az órán Hermione Flitwick professzort faggatja a titkok kamrájáról, majd miután elkezdődik a tényleges tanítás, azt a feladatot kapod, hogy sajátítsd el a Skurge bűbájt. A tanár úr megmutatja neked, hogy milyen gombokat kell használni a tanuláshoz, majd igyekezz legjobb tudásod szerint eljárni itt is. Összesen háromszor próbálkozhatsz és minél többször sikerül, annál több pontot kap majd a Griffendél.

IV.9.12 A Skurge verseny

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 2 / 2
- ▶ Bronz Varázskártya: 4 / 4
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 7 / 7

Az utadba kerülő zöld trutyikat az imént megtanult Skurge varázslattal tudod hatástalanítani – ebben a versenyben ennek használatát fogod begyakorolni. Rögtön hajtsd is végre az ajtónál, majd menj be és tovább egyenesen. A bal oldalon lévő üstből Flipendo varázslattal bűvöld ki a drazsékat, majd az ajtónál ismét használd a Skurge-öt.

Az új ajtón belépve bal és jobb oldalt egy-egy Skurge varázslattal távolítsd el a masszát, majd Flipendo-val borítsd fel az előbb trutyival bevont tárgyat. Ugorj le és Alohomora-val nyisd meg a ládát, melyben egy Bronz Varázskártyát rejtettek el. Menj vissza, ugorj át oda ahol a Challenge star van, vedd fel, foszd ki az üstöt, majd a könyvhöz érve mentsd el a játékot.

A következő szobában egy láda lesz, melyet nyiss ki, majd menj jobbra és Rictusempra-val intézd el a rákokat. A piros és zöld üvegekben újabb drazsék vannak, ezeket az Alohomora-val lehet megszerezni. Intézd el a közelben garázdálkodó 3 másik rákot és foszd ki a potenciális drazséforrásokat ígérő helyeket. Menj tovább egészen addig, míg össze nem futsz Hóborccal. Hajtsd végre rajta négyszer vagy ötször a Skurge varázslatot, hogy elveszítse erejét és végre hagyjon békén tovább versenyezni. Ha leszerelted a szellemet, a sárkány szobornál hajtsd végre az Alohomora-t, hogy elmenthesd a játékot.

Menj vissza az előző szobába, ahol épp most nyílt meg egy új bejárat. Menj be, majd a zöld masszákat hatástalanítsd Skurge bűbájjal, majd menj tovább a lépcsőkig. Tegyük el a minden ízű drazsékat

és a Challenge star-t, majd haladj tovább balra és vissza oda, ahol Hóborccal találkoztál az imént. Menj a sárkány szoborhoz és mentsd el újra a játékot.

Flipendo-val megforgathatod az átjárót, hogy elérd a következő csillagot. A boszorkány szobránál kétszer kell varázsolnod Flipendo-val, majd a drazsék elrakása után menj fel a lépcsőn, és a vízköpőnél alkalmazd az eddig sikeresen bevált Lumos varázslatot. Menj le, szedj össze mindent (ne feledkezzünk meg az üvegekről se), majd fordulj jobbra.

Menjünk be az ajtón, tovább a titkos ajtón, egy földön lévő üvegből pedig halászd ki a Wiggentree Bark energia ital hozzávalót. A kapunál hajtsd végre a Flipendo varázslatot, a Skurge-t a zöld trutymónál, majd haladj bátran tovább. A rákokat intézd el, ezt követően pedig menj tovább majd be az ajtón.

A vízköpőnél Lumos varázslat alkalmazására lesz szükséged, majd a bal oldali ládát nyisd ki, mert lesz benne egy Bronz Varázskártya. A titkos szobában menj tovább egyenesen, egészen addig, míg a mentésre szolgáló könyvhöz nem tévedsz. Természetesen mentsd el a játékot, majd balra a zöld masszánál használd a Skurge-öt. Ezzel szabaddá tetted a lyukakat, melybe beledobálhatod majd a közelben ólálkodó csigákat. A ládát nyisd ki Alohomora-val, majd menj a következő megpróbáltatást rejtő szobába.

Bal oldalt lesz két zöld trutyi, az első mögött pedig újabb csigalyuk van. Itt járj el hasonlóan, mint az előző szobában, majd haladj a szoba jobb szélső sarka felé, és már végeztél is.

A következő szobában lesz egy Flobberworm Mucus hozzávaló, melynek segítségével energiakoktélt készíthetsz majd. Flipendo-val magadévá is tudod tenni, majd a következő akadálynál használd a Skurge bűbájt és menj be. Egy nyitott ajtót látsz, mely egy Challenge star-t rejt magában. Menj be, vedd fel a Flobberworm Mucus-t és a drazsékat, majd vissza. A csigákat Flipendo-val intézd el, és már indulhatsz is a nagyobbik szoba felé. Onnan egy újabb helyszínre tévedsz, ahol egy csillagot és egy ládát találhatsz. Fossz ki mindent, menj le, az üstből vedd ki a drazsékat, az asztalon lévő dobozokat bűvöld meg varázspálcáddal. Végezetül hajtsd végre a Lumos varázslatot a vízköpőnél.

A tündérmanónál a Rictusempra varázslatot kell elvégezni, a falnál pedig az Alohomora-t. Menj tovább, tedd el a drazsékat és a csillagot, majd ugorj le. Skurge-dzsel tedd szabaddá az ajtót, majd hagyd el a helyszínt. A következő szobában, miután a zöld masszától megtisztítottad a környéket, látni fogod a himbálódzó átjárókat. Ugorj az elsőre, menj annak a végére, majd használd a Flipendo-t. Ez egy titkos rejteket fog megnyitni mögötted.

Menj vissza, rakodd meg magad minden ízű drazséval, tedd el az Ezüst Varázskártyát majd ugorj rá ismét a himbálódzó átjáróra és ügyeskedj át a túloldalra. A mérleghintás szobában a tündérmanót a szokásos Rictusempra-val intézheted el, majd menj tovább és fel a lépcsőn. A zöld masszát a Skurge-dzsel tudod eltüntetni, majd a dobozt Flipendo-val lökd addig, míg rá nem kerül a mérleghez hasonlító szerkezetre. Ezután a zöld anyagnál a Skurge bűbájra lesz szükséged, a manóknál pedig a Flipendo-ra. Az Alohomora-val kinyitott ládában egy Bronz Varázskártya vár rád, majd ha itt végeztél, akkor le is ugorhatsz. A csillagot vedd fel, nyisd ki a következő ládát, foszd ki az üstöt, majd küzdj meg a csigával.

Ha mindent jól csinálsz, akkor nemsokára egy vízköpővel találod szembe magad. Használd a Lumos-t, majd látni fogod, ahogy megnyílik egy titkos kamra. Itt egy újabb láda lesz, de vigyázz, lehetséges, hogy Hóborc ismét zargatni fog téged. Ha végeztél itt mindennel, ugorj fel a párkányra, majd Alohomora-val nyisd ki a hetedik és egyben utolsó titkos rejteket. Onnan vedd ki a csillagot és a drazsékat, menj tovább a megnyílt folyosón, majd ugorj le a hatalmas Verseny Csillaghoz.

IV.9.13 Megnyitott helyszínek – másodszor

- Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- Ezüst Varázskártya: 3 + 1 / 8
- Bronz Varázskártya: 2 + 0 / 3
- Challenge Csillagok: 0 / 0
- Rejtekhelyek: 3 + 4 / 12

Menj le a börtönszerű alagsorba majd a bal oldali falon keress egy fordított „T" alakú repedést. Alohomora-val nyisd ki és jegyezd meg a helyet, mert ide még visszatérhetsz a Spongify varázslat elsajátítása után.

Haladj tovább egészen addig, míg meg nem látsz egy ládát a bal oldalon. A már eddig is remekül bevált Alohomora bűbájjal nyisd ki, majd újra süsd el ezt a varázslatot az ottani fordított „T" betűs repedésnél is. A vízköpőhöz érve használd a Lumos-t, menj be a rejtekhelybe, ahol aztán a Skurge és az Alohomora bűbájokra lesz szükséged. Ha mindennel megvagy, egy Ezüst Varázskártya lesz a jutalmad.

Most menj el oda, ahol Piton szokta tartani a bájitaltan órákat, Alohomora-val nyisd meg a repedést, majd használd ismét a Skurge varázslatot. Azután menj arra a helyre, ami a könyvespolc felett van, amit az előző animáció is mutatott. Gyűjtsd össze a drazsékat, Alohomora-val nyisd ki a teremben kicsit távolabb eső jobb oldali ládát, majd vedd ki belőle a Bronz Varázskártyát, végezetül Flipendo-val bűvöld meg az asztalon található összetevőket. Ha nem találod az előbbi ládát, akkor állj a mellé, amelyikből Piton kérésére múltkor kivetted az italhoz való hozzávalókat, oldalazz jobbra és menj egyenesen.

Ha itt végeztél, menj a második emeletre, oda ahol a ceremóniát is szokták tartani. A boszorkányszoborhoz közel látni fogsz egy beesett téglát. Használd az Alohomora-t, menj be, kapaszkodj fel és a zöld trutyihoz érve hajtsd végre a Skurge varázslatot. Ha megtaláltad a ládát, Alohomora-val nyisd fel és tedd magunkévá az Ezüst Varázskártyát. Menj vissza egy kicsit és a Griffendél klubhelységben lévő ládából kobozd el a Bronz Varázskártyát.

IV.9.14 A pontok kihirdetése – másodszor

- Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- Ezüst Varázskártya: 0 / 0
- Bronz Varázskártya: 0 / 0

- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 0 / 0

Ismét elérkezett az idő, hogy Dumbledore igazgató kihirdesse a háziverseny erre a hétre eső eredményeit. Ha ügyes voltál az órákon és a versenyben is kellőképpen helyt álltál, akkor ismét egy hatalmas adag mindenízű drazsé lesz a jutalmad. Ezúttal is időre kell összeszedni őket, tehát igyekezz minél többet begyűjteni.

IV.9.15 A százfűlé-főzet első összetevője: bikornisszarvőrlemény (Bicorn Horn)

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 2 / 2
- ▶ Bronz Varázskártya: 4 / 4
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 7 / 7

Ezúttal nem időre kell dolgoznod, de még pontokat sem szerezhetsz a háziversenyhez. Itt ráérsz mindenre, nem kell sietni, bőven lesz időd összeszedni mindent. Menj a bal oldali bejárathoz és keresd meg az ajtót, amit a zöld trutyi von be. Skurge varázslattal távolítsd azt el, majd lépj be rajta.

A következő ajtót nyisd ki Alohomora bűbájjal, a falnál pedig használd a Flipendo-t. Ha ügyes voltál, egy újabb ládához érsz, mely egy csoki békát rejt magában. A következő szobába belépve látni fogsz majd egy vízköpőt, ahol az eddig is remekül bevált Lumos varázslatot kell használnod. A kinyíló ajtón menj be, keresd meg a liftet és menj le vele a legalsó szintre. Skurge varázslattal tisztíts meg mindent a zöld anyagtól, mely akció után lassan víz lepi majd el a helységet. A hídon menj át a következő szobába.

Bal oldalt egy ládát fogsz látni, melyet nyiss ki. Nézz jobbra és keress valami jelet a falon, ahol végre tudod hajtani a Flipendo varázslatot. Menj be a titkos ajtón, majd Alohomora-val nyisd ki a ládikát és tedd el a benne rejtőző Ezüst Varázskártyát.

Menjünk tovább, míg abba a szobába nem érsz, ahol két csiga vár rád. Intézd el őket, majd vedd fel a minden ízű drazsékat. Az üstnél hajtsd végre a Flipendo-t, majd a csigákat lökd be a lyukakba, ezek után rejtőzz el az ablaknál. Amikor a rákok előjönnek, mássz ki, és Rictusempra-val lökd be őket a lyukakba. Ha végeztél az akcióval, menj a vízköpőhöz, majd a Lumos használata után belépést nyerhetsz a következő szobába. Harcolj a tündérmanókkal, fosszd ki az üstöt és tisztítsd meg a szobát a zöld anyagtól, hogy mehess a következő helyszínre.
Itt két újabb csigával találod szembe magad, melyeket ismét be kell lökdösni a lyukba. Az ajándékba kapott drazsék felvétele után Alohomora-val nyisd ki a ládát és vedd ki belőle az Ezüst Varázskártyát. Ezután mehetsz tovább.

A következő szobában két manót kell a lyukakba lökdösni, melyek után újabb drazséval gazdagodhat tarisznyád. A ládával szemben lesz egy jel a falon, ahol a Flipendo-t kell használni. Alhomora-val nyisd ki a ládát, vedd fel a drazsékat, majd menj be a titkos rejtekhelyre. Az itteni dobozban egy Ezüst Varázskártya vár rád, majd elmentheted a játékot. Ha készen vagy, indulhatsz tovább.

Az új szobában a zöld masszák hatástalanítására használd a Skurge varázst, a csigákhoz érve pedig a Flipendo-t. Vedd fel a drazsékat, de ne nyisd ki a ládát, mert abban Hóborc, a Roxfort kopogósszelleme lapul. Ha kész vagy, irány a következő szoba.

Itt lesz négy Flipendo jel – egy piros, egy lila, egy zöld és egy kék. Alatta egy labirintust látsz, melynek végében van a kijárat. Bűvöld meg a piros Flipendo jelet, menj le, intézd el a manót, ugorj át, majd nyisd ki a kék és a zöld színű titkos ajtók mögötti ládákat. Menj vissza és bűvöld meg a piros, a lila és a zöld Flipendo jelet. Nyisd ki a piros ajtót, majd mehetsz is tovább.

Egy szobába érsz, ahol ki kell nyitni a ládát. Ez egy Bronz Varázskártyát rejt magában, majd ha ez megvan, vedd fel a drazsékat is. Itt már nem lesz több tennivalód, úgyhogy mehetsz is tovább.

Bal oldalt egy rákot fogsz látni, amit ezúttal is (mint mindig) a Rictusempra és a Flipendo varázslatokkal tudsz elintézni. Az ajtóról Skurge bűbájjal tüntesd el a zöld masszát, majd lépj be rajta. A tündérmanót ismét a Rictusempra-val kényszerítheted békére, majd a fogaskerekeken lévő zöld anyagot a Skurge-dzsel hatástalanítsd. A gépezet beindul, a párkányok mozogni fognak. Ügyeskedj át rajtuk, foszd ki az üstöt és mentsd el a játékot a lebegő könyv segítségével. Ha odaértél az ajtóhoz, mormogj el egy Alohomora-t, majd lépj be rajta.

Az új szobában egy ládát látsz, mely egy Bronz Varázskártyának nyújt menedéket. Foszd ki a ládát, vegyél fel mindent és indulj tovább.

Hamarosan egy manóval, majd egy rákkal találod szembe magad. Intézd el mindkettőt a szokásos módon, majd az üstből vedd ki a minden ízű drazsékat. Menj fel, az első zöld trutymónál használj Skurge-öt, majd indulj el felfelé, fordulj jobbra és ismét fel. Fordulj meg és ugorj át, a zöld anyagnál pedig hajtsd végre a Skurge bűbájt. Vedd balra az irányt a drazsékhoz, utána fordulj meg, majd menj vissza oda, ahol a zöld masszát láttad.

Kapaszkodj fel, majd harcolj a manóval és tüntesd el a zöld anyagot. Az ajtón be kell menni, ahol nagy meglepetésedre négy tündérmanó várja érkezésedet. Intézd el őket, azután a zöld trutyit tüntesd el az utadból és sétálj át a szoba jobb oldalába. Ugorj le, Skurge-dzsel hatástalanítsd a zöld anyagot, és már mehetünk is tovább. A megfelelő helyre érve fordulj balra, ugorj fel, majd a Flipendo jelnél használd a varázspálcádat. Egy vízköpő fog megjelenni, ahol a szokásos Lumos-t kell elmormogni. Jobb oldalt ugorj át, majd irány az ajtó és a bal oldali világító fal.

Ha sikerült átjutnod, Alhomora-val nyisd ki a ládát, majd menj vissza a mozgó hídhoz. A zárt ajtónál használd az Alohomora-t, majd sétálj át a következő megpróbáltatást adó helységbe. Mielőtt végigmennél a szobán, vedd fel a drazsékat és a Flobberworm Mucuos-t, mert arra még szükség lehet.

Tovább haladva, a szoba sarkában egy kisebb csapdába esel majd, ahol rákokkal kell megküzdened. A Rictusempra és a Flipendo kettős itt is remekül helyt áll, majd ha itt már nincs dolgod, menj vissza középre. A zöld anyagot hatástalanítsd Skurge bűbájjal, majd indulj el jobb irányba visszafelé, míg a következő helységbe nem érsz..

Menjünk tovább, de mielőtt eltennéd a főzethez szükséges bikornisszarv-őrleményt (Bicorn Horn-t), vedd fel a szoba bal oldalán lévő drazsékat. Ha nálad van a Horn is, automatikusan indulhatsz a kijárat felé, egyenesen Piton osztálytermébe. Ha a teremben vagy, tartsd a professzoron a szemed, majd lopj el annyi mindent, amennyit csak tudsz. Osonj ki és ezzel már meg is szerezted a százfűlé-főzet első összetevőjét.

IV.9.16 A párbajszakkör

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 4 / 8
- ▶ Bronz Varázskártya: 2 / 3
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 7 / 12

Az átvezető animáció után Harry egyik legnagyobb ellenségével, Malfoy-jal kell majd megküzdenie a párbajszakkör keretein belül. Tartsd lenyomva az egér bal gombját, hogy megkapd a maximális erőt. Ha az értékmutató a maximálison van, gyorsan nyomd meg a Space-t vagy a jobb egérgombot kétszer. Amikor Malfoy visszaveri a Rictusempra-t, akkor a bal egérgomb segítségével Expeliarmust szórhatsz rá, majd ezek után meg kell nyomni egyszer a Space-t vagy a jobb egérgombot. Ha ügyes voltál, akkor sikerült elsajátítanod a párbajszakköröm tanultakat, melyet ezek után alkalmazhatsz a játék során is.

Az összecsapás után Drago a Serpensortia bűbájt szórja rád, majd megjelenik a kígyó. Ekkor következik a könyvből is ismert jelenet, amikor a diákok megtudják, hogy Harry beszél pársza szóul, a kígyók nyelvén. Az animáció megtekintése után kövesd Ron-t az udvarra, ahol majd a gyógynövénytan órát fogják tartani. A Weasley ikreknél 700 drazsé ellenében megveheted a Nimbus 2001-es seprűt, melyet azonnal ki is próbálhatsz a kviddicspályán.

IV.9.17 A Diffindo varázslat

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 1 / 4
- ▶ Bronz Varázskártya: 1 / 5
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 1 + 3 / 8

Ha kijátszottad magadat a kviddics pályán, kövesd Ron-t a gyógynövénytan órára. Mielőtt belépnél az üvegházba, a közeli árkádsoron használd a Flipendo-t.

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 0 / 0
- ▶ Bronz Varázskártya: 0 / 0
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 0 / 0

Belépve az üvegházba, Bimba professzor megmutatja neked, hogy hogyan kell végrehajtani a Diffindo varázslatot. Ismét három lehetőséged van rá, és ha mindegyiket sikerrel veszed, akkor rengeteg bonusz pontot szerezhetsz a Griffendélnek.

IV.9.18 A Diffindo verseny

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 4 / 4
- ▶ Bronz Varázskártya: 4 / 4
- ▶ Challenge Csillagok: 14 / 14
- ▶ Rejtekhelyek: 11 / 11

Az első akadálynál rögtön az előbb megtanult Diffindo bűbájt kell használnod, majd tovább haladva nyisd ki a ládát Alohomora-val. Gyűjtsd be a fizetségként kapott drazsékat, majd indulj el balra, ahol egy újabb ládába és egy üstbe ütközöl. Természetesen foszd ki mindkettőt, mert a drazsékból még sok jó dolgot vásárolhatsz a Weasley kölyköknél.

A virágos fal egy titkos ajtót rejt magában, melyet az Alohomora-val tudsz megnyitni. Belépve oda szedj ki mindent a ládából, majd menj ki és indulj el a verseny következő helyszínére.

Az akadálynál használd a Diffindo-t, a csigákhoz érve pedig a Rictusempra és Flipendo kettőst. A négy faragott mintával ellátott cserepet bűvöld meg, hogy kinyíljon a titkos rejtekhely. Az ott megbújó ládát a szokásos Alohomora-val tudod felnyitni, jutalmad pedig egy Ezüst Varázskártya lesz.

Tovább haladva vedd fel a csillagot, foszd ki az üstöt, az ágnál használd a Diffindo-t, majd a lebegő könyvhöz érve mentsd el a játékot.

A manó lyukon túli szőlőnél ismét a Diffindo bűbáj alkalmazása ajánlott, majd fordulj balra és ugorj le. A híd alatt egy titkos rejtekhely lesz, melybe belépve nem kell felnyitni a ládát, mivel ott ismét csak Hóborc, a kopogó szellem rejtőzik.

Menj fel, majd át a túloldalra. Ha a manó végzett a gombákkal, hajtsd végre rajta a Flipendo varázslatot, majd gyűjtsd be a drazsékat. Állj a bal oldalon látható négyzetre, menj ki a kijárati ajtón. Az előtted lévő kötélnél a Diffindo bűbájt alkalmazd, majd ugorj rá és át a szegélyre. Vedd fel az összes drazsét, vágd el a kötelet, majd ugorj le, hogy a következő helyszínre juthass.

A ládában egy Bronz Varázskártya lesz, melyet az Alohomora-val tudsz magadévá tenni. A korsónál alkalmazd a Flipendo-t, majd tedd el a Flobberworm Mucous-t. A köteleknél ismét a Driffindo-t kell használni, majd a nagy kőtömbnél a Flipedro-t. Taszítsd addig a tömböt, míg le nem esik, megnyitva ezzel a következő bejáratot. Spiky Prickly növényhez érve a Diffindo-t kell alkalmazni, a tömbnél a Flipendo-t, a kötélnél pedig ismét a Diffindo-t. A lifttel menj fel, a Diffindo bűbáj néhányszori alkalmazásával pedig vágj magadnak utat, hogy elérhess a következő megpróbáltatást rejtő helyszínig.

A pókhálónál a már jól begyakorolt Diffindo a nyerő varázslat. Ha készen vagy, menj oda a lebegő könyvhöz és mentsd el a játékot. Ugorj le, a kötélnél és a hálónál mormogd el a Diffinfo-t, majd ugorj át. Ha jól csináltad, akkor egy vízköpővel találod szembe magad, ahol a Lumos-t kell alkalmazni. Menj tovább egészen addig, míg egy újabb kötelet meg nem látsz. Itt még ne használd a varázspálcádat,

előbb menj tovább és szerezd meg a következő challenge star-t. Ha megvan, irány vissza és a kötelet bűvöld meg Diffindo-val. Irány le, megfordulás, rakd el az új csillagot, fordulj jobbra és nyisd ki a titkos rejteket. A ládán a szokásos Alohomora bűbájt kell alkalmaznod, jutalmul pedig egy Bronz Varázskártyát fogsz kapni. Menj fel a lépcsőn, majd Flipendo bűbájjal lökd le a tömböt.

Ha megvagy, menj vissza lefelé, át a hídon egyenesen a vízköpőhöz. A tömbnél Flipendo-val tudod megnyitni a titkos ajtót, mely egy Ezüst Varázskártyát tartalmazó ládikát kíván előled elrejteni. Foszd ki és indulj tovább. Küzdj meg a csigával és a rákkal, majd foszd ki az üstöt és a virágládát. A zöld masszát az eddig is pazarul helyt állt Skurge bűbájjal tudod hatástalanítani, a tömbnél pedig ismét ajánlatos a Flipendo használata. Ha ügyes voltál, akkor át tudsz mászni az ajtóhoz. Belépve azon egy tündérmanóval fogsz farkasszemet nézni, melyet a Rictusempra és Flipendo kettőssel tudsz a lyukába visszatessékelni. Ugord át a lyukat, mássz fel a tömbre, Diffindozd meg a kötelet, és lökd le a nagy követ. Tovább haladva két újabb tündérmanó áll utadba, melyeket intézz el, majd ugorj át: a platformokon, foszd ki az üstöt, végezetül pedig mentsd el a játékot a lebegő könyv segítségével.

Egy gombákkal teli szobába érsz, melyeket ajánlatos Diffindo-zni a továbbjutás érdekében. A bal oldali távolabb eső falon át lehet mászni a következő helyszínre, a Venomous tentaculák, avagy a mérges csápfüvek mezejére.

Térjünk ki a csápfüvek elől, de ne felejtsd el kinyitni a balra eső ládát, mert sok finomságot rejt magában. Menj fel, tedd el a challenge star-t, a közelebbi kötélnél pedig használd ismét a Diffindo bűbájt. Az úgynevezett Bowtucklekhez érve alkalmazd a Rictusempra-t, hogy jutalmul kapj egy kis energiakoktélhoz használható Wiggentree Barks-ot. Ha mindent eltettél, menj vissza a pallóhoz és mássz fel. Valahol fél úton fogsz látni egy jelet a falon, mely az Alohomora varázslattal megnyit egy rejtekhelyet. Az itt található ládában egy Ezüst Varázskártya és egy challenge star lesz. Haladj tovább.

A következő hídon Diffindozd meg a kötelet, hogy tovább tudj haladni. Menj fel, Bowtuckleknél használd a Rictusempra varázslatot, és mentsd el a játékot a lebegő könyvvel.

A padlón lévő ágakat söpörd félre a Diffindo-val, a csigát pedig lökd bele az imént frissen megtisztított lyukba. A túloldalt lesz még egy ilyen lyuk, azzal szemben pedig egy Flobberworm Mucous. Az ajtót úgy tudod majd kinyitni, ha a másik csigát is belelököd a lyukba.

A házba belépve használd a Flipendo-t, majd nézz fel, mert ott vár rád egy magányos csillag. Ha Diffindo bűbájt alkalmazol, akkor le fog esni onnan, mely után már könnyen fel is tudod venni.

Ezután jobb oldalt lesz egy vízköpő, de nem lesz rá szükséged, nem nyit meg semmilyen titkos helyet. Menj balra, használd a Skurge, a Diffindo, majd a Rictusempra varázslatokat és már indulhatsz is tovább. A következő challenge star és a csoki béka felvétele után lesz egy forgattyú két kötéllel. A Diffindo varázsigével bájold őket el, hogy a hír meghosszabbodjon.

A sárga virággal díszített ajtónál a Flipendo bűbájt kell használni, majd abba belépve az Alohomora-val nyisd fel a ládát. Jutalmad egy Bronz Varázskártya.

A következő helyszínen ismét csápfüvek fogják nehezíteni a kalandodat, ajánlatos hát kitérni előlük. Vedd fel a csillagot és foszd ki az üstöt. Diffindo-val túljuthatsz a pókhálón, a kicsivel távolabbi ládában pedig egy újabb Bronz Varázskártya várja megérkezésedet. Ügyeskedd át magad a hálón, foszd ki az üstöt, majd a lebegő könyvnél mentsd el a játékot.

A szobában lesz egy csiga, egy vízköpő, egy virágláda és egy csoki béka. A csigát harcold le a szokásos módon, foszd ki a virágládát és használd a Lumos varázslatot a vízköpőhöz érve. A frissen megnyílt úton haladj tovább, vedd fel a csillagot, majd térj ki jobbra, majd küzdj meg az újabb csigával. A Rictusempra-val borítsd meg, majd a Flipendo-val lökd be a lyukába. Ezután folytasd utadat.

Menj tovább, míg három csigával nem találkozol. Kettő szemben lesz veled, a harmadik pedig hátulról fog támadni - csiga mivoltához képest villámgyors sebességgel. Intézd el őket az eddig is remekül bevált taktikával, de figyelni kell, mert a harmadikat csak a repedés által megnyitott titkos ajtó mögötti lyukba tudod betessékelni. Ha ezzel megvagy, nyisd ki a ládát, mely egy Ezüst Varázskártyával fog téged megjutalmazni.
Haladj a két virágláda és a csoki béka irányába, vegyél fel mindent, de a csillagot egyelőre hagyd ott. Bal oldalt lesz egy Flubberworm Mucus, jobb oldalt pedig egy láda. Miután mindent begyűjtöttél a környékről, menj a csillaghoz, mely az újabb izzasztó verseny végét jelképezi. Ha sikerrel vetted az akadályokat, akkor ezek után bármikor használhatod a Diffindo varázsigét.

IV.9.19 A százfűlé-főzet második összetevője: szárított bumszalagbőr (Boomslang Skin)

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 2 + 1 / 4
- ▶ Bronz Varázskártya: 3 + 1 / 5
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 3 + 3 / 8

A pálya elején, az udvaron találod magad. Alohomora varázslattal nyissuk ki a ládát, majd keressük meg a titkos rejtekhelyet, mely mögött egy Varázskártyát tartalmazó újabb ládikát fogunk találni. Ha megvagyunk, menjünk a vízköpőhöz, mormogd el a Lumos-t és mielőtt a fény kialudna, siess a jobb oldali falhoz és keresd meg a titkos rejteket. Ha kész, indulj el felfelé a lépcsőn, nyisd ki a ládát és szedd ki belőle a Varázskártyát. Mielőtt visszamennél, keress egy kapcsolót a padlón és ugorj rá. Ez egy olyan titkos ajtót nyit meg, melybe csak a Spongify varázslat megtanulása után tudsz belépni – ne felejts még visszatérni ide.

Emlékeztek még az első, korábban itt megnyitott titkos ajtóra? Kicsit távolabb, balra lesz innen, ahova most visszatérhetsz, mivel a Diffindo varázslat már a birtokodban van. Nyisd ki az Alohomora-val, menj be, használd a Diffindo-t és gyűjtsd be a drazsékat. Ezen a részen már mindennel végeztél – ideje megkeresni Ron-t, aki elvezet téged az üvegházhoz.

Ha beléptél az első kapun, balra és jobbra még lesz egy kis elintéznivalód. Ha itt végeztél, a kapu feletti Flipendo jelet bűvöld meg, mely egy titkos rejteket fog megnyitni a ládával szemben. Menj be, a manó lyuknál használj Diffindo-t, várd meg, míg a manó végez a gombákkal, majd lökd be őt a lyukba. A ládát nyisd ki Alohomora varázslattal, jutalmul pedig egy Ezüst Varázskártyát fogsz kapni. Folytasd utad a következő kapuhoz, és ha az ottani ládát még nem nyitottad ki, akkor tedd meg.

Menj az első üvegházban balra, nyisd ki a ládát és vedd ki belőle a Bronz Varázskártyát. A járdán haladj tovább, menj ki az üvegházból és gyűjtsd be az ott szétszórt minden ízű drazsékat. Menj tovább, majd fordulj balra. Keresd meg a manó lyukat, mely szőlővel van beborítva. Diffindo-val tisztítsd meg és hagyd ott a manót, hogy megehesse a gombákat. Menj át a túloldalra, nyisd ki a ládát, Diffindozd meg a szőlőt, haladj a következő ládához, mely ezúttal már egy újabb Bronz Varázskártyát fog magában rejteni.

Menj vissza, Flipendoval varázsold el a manót, majd lökd át a következő gombamezőre. Hagyd ott ismét, menj vissza és szedd összse az elhullott drazsékat. Irány a manó. Lökd be a lyukba, és már mehetsz is tovább.

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 1 / 1
- ▶ Bronz Varázskártya: 1 / 1
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 3 / 3

Ezúttal sem kell majd időre dolgoznod, szóval bőven ráérsz minden drazsét és Kártyát felvenni. Ne kapkodj, és figyelmesen nézz be minden rejtekhelyre.

Kövesd Ron-t, aki meg fogja neked mutatni az irányt a következő üvegházhoz, ahonnan majd a százfűlé-főzet következő összetevőjét tudod ellopni. Ron egy szőlővel bevont kaput fog neked mutatni, melyen a Diffindo-val tudsz majd átkelni. Ismét Diffindo varázslattal tudsz átkelni a mérges csápfüveken, sőt a manó kiszabadítását is azzal tudod véghez vinni.

Menj tovább, a Spiky Bushes-t varázsold el Diffindo-val, majd térj vissza a manóhoz, akit a Flipendo-val tudsz majd lenyugtatni. Menj a következő platformhoz, ugorj fel, és miközben a levegőben vagy, dobd át a manót.

Diffindo-val ritkítsd meg a szőlőt és menj fel. Kerüld ki a rákokat, majd menj a híd közepére. Ugorj le balra, gyűjtsd be a drazsékat, majd mássz vissza és folytasd utad. Ha elérted a következő forgattyút, Flipendo-val varázsold el a padlón lévő kapcsolót, mely ezek után egy titkos rejteket fog megnyitni. A vízköpőnél használd a Lumos-t, menj át a hídon, majd mentsd el a játékot és nyisd meg az ottani rejteket is. A benne lévő ládát Alohomora-val nyisd fel, jutalmul pedig egy újabb Varázskártyával leszel gazdagabb.

A szőlőket szedd le, majd menj be az ajtón. A Spiky Bushes-t Diffindozd meg, majd használd a Flipendo varázslatot. Menj tovább, majd látni fogsz egy gombamezőt, valamint két mérges csápfüvet. Diffindo varázslattal intézd el mindet, majd vegyél fel egy gombát és dobd be a két Spiky Bushes közé. Ha ezzel megvagy, Diffindozd meg a szőlőt és a hálót, a két pókot pedig intézd el a hasonló szörnyeknél már jól bevált Rictusempra varázslattal.

Folytasd utadat, a bólintért Diffindozd meg, majd menj a négyzet alakú gombhoz. Állj rá, melynek eredményeképpen megnyílik az utad a következő üvegházhoz. Még ne menj be. Folytasd az itteni garázdálkodást, hiszen mint ismeretes, most nem időre megy a játék, bőven ráérsz mindenre. A Bowtruckle, más néven bólintér egy rovarevő, amúgy igen félénk, békeszerető lény. Intézd el, Flipendoval foszd ki a virágládát, majd a falnál használd az Alohomora varázsszót a titkos ajtó kinyitásához. Ha összeszedtél mindent, indulj el visszafelé, de mielőtt bemennél az üvegházba, mássz fel a tetőre és szedd össze a drazsékat.

Ha leugrottál, menj el jobbra és szedj össze mindent. Találni fogsz két locsolókannát is, melyben rengeteg drazsé lesz elrejtve, sőt még egy Flobberworm Mucous-t is. Ne felejtsd el felvenni a Bronz Varázskártyát, melyet a távolabb eső doboz rejt magában. Ha készen vagy és mindent kifosztottál, felveheted a százfűlé-főzethez a Booslang Skin-t, más néven a bumszalagbőrt. Ezzel megszerezted az alakváltó koktél utolsó előtti hozzávalóját. Már nem kell sok, hogy Hermionével nekiláss a kotyvasztásnak, hiszen az utolsó összetevőt a következő háziverseny ponthirdetése után kaparinthatod meg.

Ha vége a kalandnak, látogass el a kviddicspályára, mert három meccset még le kell játszanod. Ha nyersz, pontokat szerezhetsz a Griffendélnek, mely a háziversenyen rengeteg drazsét fog neked eredményezni.

IV.9.20 Megnyitott helyszínek – harmadszor

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 4 + 4 / 8
- ▶ Bronz Varázskártya: 2 / 3
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 4 + 7 / 12

A pincében menj az első elágazásnál jobbra. Skurge varázslattal hatástalanítsd a zöld trutyit, a vízköpőnél használd a Lumos-t, a kötélnél pedig a Diffindo-t. Vedd fel a drazsékat, nyisd ki a ládát és foszd meg az Ezüst Varázskártyától.

Most keresd meg azt a helyet, ahol a háziverseny eredményeit szokták kihirdetni. Keresd meg a falon az Alohomora jelet, végezd el a varázslatot, a titkos szobában a zöld trutyit és a pókhálót intézd el, menjünk le a pincébe, Alohomora-val nyissuk ki a ládát és vegyük el az Ezüst Varázskártyát.

A második emeleti folyosón látni fogsz néhány páncélt, mellette pedig egy pókhálóval bevont tükröt. A varázslat után menj be, nyisd ki a ládát, jutalmul pedig egy újabb Ezüst Varázskártya boldog tulajdonosa leszel.

A Griffendél klubhelységben menj fel a lépcsőn, nézz le, majd a kapcsoló irányába használd a Flipendo és a Diffindo varázslatokat. A kinyílt helyet keresd meg, menj be rajta, a kapcsolónál alkal-

mazd az Alohomora-t, majd vedd birtokba a negyedik Varázskártyát is.

Ha készen vagy és mindent összeszedtél, indulj el a hallba, mert hamarosan kezdődik a háziverseny eredményeinek kihirdetése.

IV.9.21 A pontok kihirdetése – harmadszor

- Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- Ezüst Varázskártya: 0 / 0
- Bronz Varázskártya: 0 / 0
- Challenge Csillagok: 0 / 0
- Rejtekhelyek: 0 / 0

Ismét elérkezett az idő, hogy Dumbledore igazgató kihirdesse a háziverseny erre a hétre eső eredményeit. Ha ügyes voltál az órákon és a versenyben is kellőképpen helyt álltál, akkor ismét egy hatalmas adag mindenízű drazsé lesz a jutalmad. Ezúttal is időre kell összeszedni őket, tehát igyekezz minél többet begyűjteni.

IV.9.22 Igazgatói iroda

- Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- Ezüst Varázskártya: 1 + 2 / 5
- Bronz Varázskártya: 3 + 2 / 7
- Challenge Csillagok: 0 / 0
- Rejtekhelyek: 1 + 6 / 10

Menj a mozgó lépcsőkhöz, majd miután áthaladtál az elsőn, látni fogod a kővé dermedt Félig Fej Nélküli Nicket. McGalagony az igazgatóiba küld téged.

Itt ismét nem számít az idő, de még pontokat sem szerezhetsz a háziversenyhez. Ajánlatos mindent gondosan összeszedni, hiszen a drazsékért cserébe remek dolgokat tudsz majd vásárolni.

Menj fel, és a ládánál mormogd el az Alohomora-t. Irány az iroda, de Fawkestól, a főnixmadártól tartsd magad távol. Majd később odamehetsz hozzá, de most még nem érkezett el az idő. Vedd az irányt Dumbledore asztala felé, és közelítsd meg a Teszlek Süveget. Állj az asztal mögé, mert ott lesz egy láda, benne egy Bronz Varázskártyával. Sétálj fel a lépcsőn, a dobozoknál használd kétszer a Flipendo varázslatot.

Az ablak alatti faragásnál ismét a Flipendo-ra lesz szükség, mely egy titkos rejteket nyit meg. Mássz be és menj fel, majd keresd meg az itt elrejtett Ezüst Varázskártyát. A liftet már nem használhatod lefelé, úgyhogy ugrani kell majd. A főnixmadártól jobbra lesz egy üveg, mely a Flipendo hatására drazsékkal ajándékoz meg minket. Menj oda Fawkes-hoz, majd nézd végig az animációt, melynek végén el is hagyod Dumbledore irodáját.

Ha kint vagy, menj a sötét varázslatok kivédése terem felé, ahol Lockhart szokta tartani az órákat. Itt először balra fordulva lesz egy páncél, jobbra pedig egy doboz, majd egy láda Bronz Varázskártyával. Ha tovább mész, mindkét irányban 1-1 üveget fogsz találni.

A drazsékért állj fel Lockhart asztalára, ugorj át a székre, majd az erkélyre. Ha minden megvan, a csontvázat hagyd békén, mert abból csak kis pókok fognak előjönni.

Menj Flitwick professzor termében, ott egyenesen a drazsékhoz, majd Alohomora-val nyisd ki a ládát, mert egy Bronz Ezüstkártyát rejt magában. Flitwick termén túl van az átváltoztatás óra helyszíne, ahol két dobozt és egy üstöt fogsz találni. Fossz ki mindent, majd hagyd el a helyszínt.

A fürdő irányában két további üst lesz, majd menj tovább. Az animáció után követned kell majd Monstrot, hiszen ő maga lesz a százfűlé-főzet utolsó alapeleme.

IV.9.23 százfűlé-főzet harmadik összetevője: egy kis Monstro (a játékban Goyle)

- Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- Ezüst Varázskártya: 2 / 2
- Bronz Varázskártya: 4 / 4
- Challenge Csillagok: 0 / 0
- Rejtekhelyek: 8 / 8

Itt továbbra sem számít az idő, de még pontokat sem szerezhetünk a háziversenyhez. Ajánlatos mindent gondosan összeszedni, hiszen a drazsékért cserébe szuper dolgokat tudsz majd vásárolni.

A pincében vagy, Monstro útját elszórt kajamaradékok jelzik. Kövesd a sütiket, majd magát Monstrot. A következő szobában a tömböknél és a bólintérnél is használd a Flippendo-t, a szőlőnél a Diffindo-t, majd a kapcsolónál ismét a Flippendo-t, végezetül pedig a doboznál az Alohomora-t. Vedd el a Bronz Varázskártyát, menj vissza a tömbhöz, majd mássz fel rá és ugrálj tovább. Az utolsó tömbhöz érve ugorj át a lépcsőre, majd sétálj fel a tetejéig. Ugorjunk át a másik tömbsorra, majd annak is a végéhez érve mássznunk le. A következő akadálynál mormogj egy Diffindo-t, szedj össze a drazsékat, nyisd fel a ládát, majd haladj tovább a következő helységbe.

Ugorj rá a mérlegre, Diffindo-val semmisítsd meg a pókhálót, majd ugorj rá ismét. A tömböknél a megszokott Flipendo-t használd, majd menj le, szedj össze mindent, a csomagot vidd a könyvespolchoz, majd a vízköpőnél használd az itt eddig is remekül helyt állt Lumos varázsigét. Ha jól csináltad, akkor a könyvespolc felett lesz egy titkos szoba, melyben egy Ezüst Varázskártyát rejtő dobozt kell kinyitni.

A következő szobában egy nagy rákkal fogod magadat szembe találni. Használd a Rictusempra-t háromszor, mellyel le is fegyverezted a szörnyet. Mássz a platformra, majd állj rá a lábnyomra, hogy kinyíljon az ajtó. Haladj tovább, bánj el a manóval, vágd át a pókhálót, majd kapaszkodj fel a ládához. Az itteni ládát is a szokásos Alohomora varázsigével tudod kinyitni.

Menj ki, majd balra. A pókhálókat takarítsd el az utadból, majd indulj felfelé a lépcsőn. Ha jó helyen jársz, akkor egy lebegő könyvet kell találnod, mely a játék elmentésére szolgál. Haladj tovább, menj be a pókhálós ajtón, majd a tömbnél használd a Flipendo va-

rázslatot. Miután a megfelelő irányba helyezted, mássz fel rá, majd a bokornál és az ágaknál használd a Diffindo varázsigét.

Mássz addig felfelé, míg meg nem látod bal oldalt a vízköpőt. Lumos-szal bűvöld el, majd a másik oldalt zsebeld be a megérdemelt drazsékat és a csoki békát. Ezután menj vissza lefelé, vedd fel a drazsékat, a manót pedig Flipendo-val emeld fel és dobd át. Menj vissza, kapaszkodj fel, majd kijáratként használd az ablakot.

Nézz szét, mert néhány drazsét és egy energiaital-összetevőt itt is találni fogsz. A vízköpőnél használd a Lumos-t, ezek után a kijárattal szemben találni fogsz egy rejtett ládát. Végezd el itt is az Alohomora varázslatot, majd menj ki.

Diffindozd meg a mérges csápfüvet és a bokrot, szedj össze mindent, majd ugorj a nyitott ablakhoz. Ezután haladj tovább, majd az ablaknál alkalmazd a Diffindót. Ha a másik termet nyitva találod, ugorj óvatosan le, de vigyázz, mert nagyon magas, és ha nem sikerül, akkor gyengülhet az életerőd. A lenti csigáknak lásd el a baját, majd menj ki a nyitott ajtón.

A Rictusempra, majd a Flipendo varázslatokat használd a két rák és a két csiga elleni harcokban, mert őket is a lyukakba kell dobni. Nyisd ki a ládát Alohomora-val, tedd el a Varázskártyát, majd menj ki és mássz át az ablakon. A lebegő könyvnél végre elmentheted a játékot, így ha később meghalnál, akkor innen tudod folytatni.

Haladj az úton, míg egy pókhálós könyvespolchoz nem érkezel. Itt használd a Diffindót, majd a vízköpőnél a Lumos-t. A titkos szobában az Alohomora-val ki tudod nyitni a ládát, majd menj vissza és a többi polcon is hajtsd végre a Diffindo bűbáj t. Ha kész, folytasd utad, de vigyázz, mert a könyvtár előtt még egy rákba ütközhetsz.

Az újabb vízköpőnél használd a Lumos-t, de mielőtt lemennél a titkos lépcsőkön, nézz fel, mert Alohomora-val ki tudsz nyitni egy másik rejtekhelyet. Menj fel, és valahol találni fogsz egy dobozt. Nyisd ki, hiszen egy újabb Ezüst Kártya vár ott rád. Ha megszerezted, lemehetsz a lépcsőkön, egyenesen a következő helyszínre.

Itt csak annyi lesz a dolgod, hogy úgy forgatod a fákat, hogy az azonos színű oldaluk legyen felé. Ezzel az apró fejtörővel sikerült kinyitnod a fenti szobákat. Indulj el, Alohomora-val törd fel a bal és jobb oldalon található ládákat, majd menj tovább. A következő helyszínen varázsold el a zöld masszát, de ne nyisd ki a ládát, mert abban csak kedvenc kopogósszellemünk tanyázik. Menj a következő helységbe.

A vízköpőnél ismét használd a Lumos varázsigét, majd nyisd ki a titkos ládát bal oldalt. Ha kész, indulj tovább és a lebegő könyvhöz érve mentsd el a játékot.

Indulj tovább, Difindo-val vágd le az utadat álló pókhálókat, majd Rictusempra-val intézd el a tündérmanót, vedd fel a jobb oldalt elszórt drazsékat, majd menj le és egyenesen.

Ugorj fel a tömbre, a kötélnél pedig alkalmazd az eddig is remekül bevált Diffindo varázslatot. Menj át a túloldalra, indulj tovább jobbra, míg nem egy olyan helységhez érsz, ahol csigák és mérges csápfüvek várnak. Még ne ugorj le, menj tovább egészen addig, míg meg nem látsz egy kötelet a földön. Diffindo-val bűvöld meg, majd nyisd ki a ládát, mely egy újabb Varázskártyát fog neked adni.

Haladj visszafelé, majd menj a titkos szobába, ahol egy vízköpő lesz a bal oldalt. Használd a Lumos-t, majd a ládát nyisd ki az Alohomora varázslattal.

Menj a csigához, nyisd ki az ajtót és menj be rajta. Mielőtt odaérnél Monstrohoz, szedj össze minden elszórt drazsét. Haladj tovább és máris egy kis darab Monstroval gazdagodtál, melynek eredményeképpen végre elkészítheted a százfűlé-főzetet.

Kövesd Ron-t a fürdőhöz, majd miután belépsz, nézd végig az animációt, amiben megmutatják neked, hogyan is változik át Harry egy igazi hús-vér Monstro-vá.

IV.9.24 A Mardekár klubhelység

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 2 / 2
- ▶ Bronz Varázskártya: 4 / 4
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 8 / 8

Itt ismét nem számít az idő, de még pontokat sem szerezhetsz a háziversenyhez. Ajánlatos mindent gondosan összeszedni, hiszen a drazsékért cserébe remek dolgokat tudsz majd vásárolni.

Haladj a pincében, majd lépj be a Mardekár klubhelységbe vezető ajtón. Indulj egyenesen, lépj rá a padlón látható bigyóra, majd ismét tovább, míg a páncélokhoz nem érsz. A páncélt és a szobrot bűvöld el, melyek után egy Flipendo jel fog megjelenni. Állj rá, majd értelemszerűen használd a varázspálcádat. A következő szobában a kötelekhez érve alkalmazd a Diffindo bűbáj t, majd a manón a Flipendo-t. Menj tovább egyenesen, majd a könyvhöz érve gyorsan mentsd el az eddigi játékot.

Mielőtt a hídhoz érnél, látni fogsz egy animációt. Az átvezető megtekintése után fordulj jobbra, és használd a pálcádat a falon található jelnél. A kinyíló rejtek jobb oldalánál lesz egy lépcső, melyen le kell menni. Lent ismét használd a pálcát, majd mozgasd el utadból a tömböket. Nyisd ki a ládát, majd ha kizsákmányoltál mindent, indulj vissza.

Ugorj át a tömbökön, és nyisd ki a másik ládát is, mert abban egy Ezüst Varázskártya vár majd rád. Ugorj vissza, menj át a hídon, majd Flipendo-val kapcsold be a liftet. Szállj be és menj fel a következő szobába.

A Flipendo jelet eltakaró zöld trutyit semmisítsd meg a Skurge varázslattal, majd hajtsd végre a Flipendo-t is. A vízköpőhöz érve használd a Lumos-t, majd ugorj le. Itt állj rá a lábnyomra, majd a két üstöt foszd ki.

Tovább haladva egy újabb vízköpőhöz fogsz érni. Fordulj balra és Rictusempra-val intézd el a négy tündérmanót. Menj vissza a vízköpőhöz, mormogd el a Lumos-t, majd menj jobbra. Ügyesen

ugorj fel a frissen kinyílt titkos rejtekhez, majd vedd magadhoz minden ott talált drazsét és egyebet.

Most mássz vissza a vízköpőhöz, majd használd ismét a Lumos-t. Ezúttal menj balra és ugorj fel a tömbre, hogy elérd a következő titkos szobát. Még mindig nem végeztél, szóval harmadszorra is menj a vízköpőhöz, varázsolj ismét, menj megint balra, majd tovább egyenesen egy újabb rejtekhelyhez. Ha itt is sikerült mindent összegyűjteni, végre továbbhaladhatsz a Mardekár nagyterembe.

Belépve oda keress bal oldalt egy Naphoz hasonlító festményt, hajtsd végre az Alohomora bűbájt, lépj be rajta, majd menj egyenesen, míg a könyvtárhoz nem érsz. Amikor belépsz, lesz bal oldalt egy tömb, rajta egy körrel. Varázsolj Alohomora-val, mely után a polcoknak le kell ereszkedniük. Találni fogsz egy titkos szobát, mely egy Bronz Varázskártyát rejt majd magában. A boszorkány szobrát hagyd békén, ott csak a pókok tanyáznak.

Mielőtt elindulnál tovább, menj át a túloldali szobába, ahol találni fogsz egy kutat és két páncélt. A kútból Alohomora-val ki tudsz halászni egy újabb Bronz Varázskártyát, a páncélokból pedig sok drazsét. Folytasd utad a klubhelység felé.

A klubhelységbe való belépés előtt fordulj meg, és látni fogsz egy vízköpőt. A jeleknél használd az Alohomora varázslatot, mellyel ki tudsz nyitni egy újabb titkos ajtót. Menj be rajta, vedd el az Ezüst Kártyát, ezek után sétálj be a klubhelységbe.

Ha egy kis szórakozásra vágysz, a Malfoyjal való találkozás előtt elsétálhatsz egy közeli lányszobába, melynek hatására őrült sikoltozásba kezdenek majd a csajok.

A klubhelység asztalán lesz egy Flobberworm Mucous és egy Wiggentree Bark, melyet a Flipendo varázslattal tudsz elrakni. Menj át a hálóterembe és fordulj jobbra. Itt fogsz találkozni Malfoyjal. Az animáció megtekintése után menj vissza oda, ahol az előbb jártál, sétálj fel a lépcsőn és nyisd ki a ládát. Ha begyűjtöttél mindent, menj ki a klubhelységből, ahol végre visszaváltozhatunk Harry-vé.

IV.9.25 Menekülés a Mardekár szárnyból

- Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- Ezüst Varázskártya: 0 + 2 / 2
- Bronz Varázskártya: 0 + 4 / 4
- Challenge Csillagok: 0 / 0
- Rejtekhelyek: 0 + 8 / 8

Most gyorsan kell cselekedned, nehogy egy Mardekáros kiszúrja, hogy az ő területükön vagy. Rohanj ki a szobából, és ha valaki Piton professzorért kiabál, fuss még gyorsabban, mert ha elkap a tanár, akkor kezdheted újra a pályát. Futás közben kerülj ki mindenkit, és ha sikerült a menekülési akció, kijutás után találkozni fogsz Hermoine-val. Az animációban szeretett lány barátod elvezet téged a sötét varázslatok kivédése órára.

IV.9.26 Spongify

- Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- Ezüst Varázskártya: 0 / 0
- Bronz Varázskártya: 0 / 0
- Challenge Csillagok: 0 / 0
- Rejtekhelyek: 0 / 0

A tanórán Lockhart megmutatja neked, hogy hogyan kell elsajátítani a Spongify varázslatot. Dolgozz utasításainak megfelelően, de ügyesen, mert ismét három lehetőséged lesz csak. Ha mindig sikerül hibátlanul elvégezni a bűbájt, akkor a Griffendél ház 30 ponttal fog gazdagodni. Ha kész, nézd meg az animációt, majd irány a Spongify verseny.

IV.9.27 A Spongify verseny

- Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- Ezüst Varázskártya: 4 / 4
- Bronz Varázskártya: 4 / 4
- Challenge Csillagok: 10 / 10
- Rejtekhelyek: 16 / 16

Menj a járdán, ugorj le, majd a két manót lökd bele a lyukba a Flipendo varázslat segítségével. Ha kész, láthatsz egy vízköpőt. Használd ismét a Lumos-t, majd menj fel újra a Spongify szőnyeghez. Alkalmazd a bűbájt és ugorj rá. Még nem tudsz továbbjutni, ezért nézz abba az irányba, ahol eddig voltál, majd nézz srégen balra fel. Itt egy titkos szobát fogsz találni. Ugorj át, majd Alhomora-val nyisd ki a ládát, hogy elvedd belőle az Ezüst Varázskártyát. A szobán belül lesz egy újabb titkos rejtek, melynek kinyitásához nézz jobbra fel, majd a világító jelnél használd az Alohomora-t. Menj fel, szedd össze a drazsékat, majd ugorj vissza a szőnyegre. A szőnyegen állva mondd el a Spongify varázsigét, melyek után újra felemelkedsz. Vedd el a challenge star-t, majd menj a következő megpróbáltatást rejtő helyszínre.

Harcolj egyet a manókkal, melyek után meg fog nyílni egy rejtekhely tőled balra. Lépj be, a ládából szedd ki a drazsékat, majd indulj el a következő szobába.

A szőnyeget egyelőre hagyd békén, előbb vedd fel a bal oldalon elszórt drazsékat. Most használd a Spongify-t a szőnyegnél, majd ugorj át róla a túloldalra. Balra fordulva használd az Alohomora-t, hogy kinyíljon a következő ajtó. Vedd fel a csillagot és haladj tovább. A következő helységbe érve nézz körül és keresd meg a ládát. Ha kifosztottad, menj vissza oda, ahol az előbb a csillag volt, majd a lebegő könyv segítségével mentsd el az eddigi játékot.

Nehéz, de nem lehetetlen küldetés következik. A manókat győzd le, dobd be őket a lyukakba, majd a vízköpőnél használd a Lumos varázslatot. A csoki békát vedd fel, menj be a kinyílt szobába, majd tedd magadévá a Varázskártyát. Flipendo-val bűvöld meg a tömböt, majd mássz fel rajta a felső szintre. Vedd fel a csillagot és menj a következő szobába. Itt egyszerre négy rákkal kell megküzdeni, szóval megfontoltan kell cselekedned. A Rictusempra és a Flipendo varázslatokkal ügyesen dobd be őket a lyukakba, majd ezután ki fog nyílni egy titkos szoba. Vedd fel a Varázskártyát, majd

a szőnyegnél használd a Spongify varázslatot. Ha felemelt, fordulj meg, és a jeleknél alkalmazd a Flipendo-t. Ugorj fel, majd a veled szemben lévő jeleknél ismételd meg a varázslatot. Ha ügyes voltál, máris felveheted a csillagot és indulhatsz tovább.

A zöld masszához érve varázsold azt el a Skurge bűbájjal, menj le, majd haladj tovább egyenesen. Mielőtt a lépcsőn lemennél, Flipendo-val varázsold el a fal jobb oldalán lévő festményt, melynek hatására a lépcső elkezd leereszkedni. Alohomora-val nyisd ki a ládát, majd indulj le.

Az alsó szintre érve menj jobbra majd le, majd középtájon végezd el az Alohomora varázslatot. A vízköpőnél alkalmazd a Lumos-t, menj megint fel, majd ugorj fel a fölső szintre. Spongify-val bűvöld meg a szőnyeget, menj a tömbhöz, majd ismét ugorj fel. Jobb oldalt Flipendo-val hozzájuthatsz egy Flobberworm Mucous-hoz és egy Wiggentree Bark-hoz, majd miután begyűjtötted őket, ugorj balra, a világító repedésű falnál pedig mormogj el egy Alohomora-t. Vedd fel a csillagot és a békát, de a Flobberworm Mucous-ről és a Wiggentree Bark-ról se feledkezz meg. Ha kész, indulj vissza. A tömbnél használd a Flipendo-t, hogy fel tudj rá mászni. Vedd fel a csillagot, majd mentsd el a játékot. Irány a következő szoba.

A szőnyeghez érve varázsolj Spongify-vel, majd menj fel vele a felsőbb szintre. Az óriás rákot intézd el, a zöld masszát pedig Skurgezd le. Menj fel, ismét bűvöld meg a szőnyeget, majd ugorj át a túloldalra és vedd fel a következő challenge star-t.

A következő helységben lesz egy tündérmanó. Rictusempa-val küzdj meg vele, majd a bagolynál használd az Alohomora-t, ha végeztél, gyűjtsd be a megérdemelt csillagunkat. A titkos rejtekben lesz egy láda és miután kinyitottad, vissza kell menned oda, ahol a vízköpőt láttad. Alkalmazd a Lumos-t, ami után egy lépcső fog megjelenni bal oldalt. Menj le, a festett falnál varázsolj egyet a Flipendo-val, amely után két szoba fog majd megnyílni. Menj be az elsőbe és a jobb oldali szőnyeg segítségével menj át a másik oldalra. Nyisd ki a ládát, majd a szőnyeggel térj vissza. Ha mindent kifosztottál, sétálj ismét fel és mentsd el a játékot.

Egy ládát fogsz látni. Próbáld meg kinyitni, majd ha minden igaz, látni fogsz két pókot. Intézd el őket a szokásos Rictusempra és Flipendo kettőssel, majd a vízköpőnél alkalmazd a Lumos-t. Menj tovább, míg nem egy olyan szobába érsz, ahol két tündérmanó vár rád (a titkos rejteken túl jobbra). Küzdj meg velük, Alohomora-val nyisd ki a ládát, majd a mintás falnál ismét használd az Alohomora-t. Tedd el a drazsékat, a szőnyeggel pedig utazz a felsőbb szintre.

Indulj tovább, a kötélhez érve mormogj el egy Diffindo-t, a rákot és a pókokat pedig kényszerítsd békére a Rictusempra varázslattal. Vedd fel a megérdemelt csillagot és mentsd el a játékot.

A szőnyegre állj rá, majd utazz át vele a másik oldalra. Menj be a szobába, majd látni fogsz egy árnyékot. Diffindo-zd le a pókhálókat, majd magát a pókot is békítsd meg a Rictusempra-val. A falban látni fogsz egy lyukat. A lyukhoz közeli jelnél használd a Flipendo varázsszót, hogy előcsald az elrejtett Spongify szőnyeget. Bűvöld meg, majd ugorj be a lyukba. A ládához érve alkalmazd az Alohomora-t, majd folytasd utadat.

A következő szintre a legutóbbi szőnyeggel tudsz eljutni. Mielőtt felvennéd az utolsó challenge star-t, Flipendo-zd meg a mögötte lévő falon látható jelet. Használd ismét a szőnyeget, melynek igénybevételével eljuthatsz egy Flobberworm Mucous és egy Wiggentree Bark lelőhelyéhez. Innen ugorj át a túloldalra, és a ládát nyisd fel. Ha mindent kirámoltál, itt az ideje visszamenni és felvenni az utolsó nagy csillagot.

IV.9.28 Megnyitott helyszínek – utoljára

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 8 / 8
- ▶ Bronz Varázskártya: 1 + 2 / 3
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 1 + 11 / 12

A nagy verseny után végre van egy kis idő a lazításra. Először még nem lesz sok dolgod, de azért menj a két páncél között lévő szőnyeghez, Spongify-vel bűvöld meg, vedd használatba, majd a célállomásnál nyisd ki a ládát, ami egy újabb Bronz Varázskártyát fog majd neked ajándékozni.

Ha kész, menj le a pincébe, és közben figyelmesen tekintgess balra. Lesz egy fordított „T" alakú repedés a falon, melynél az Alohomora-t, majd a Spongify-t kell alkalmaznod. Ugorj át a ládához és foszd ki.

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 2 + 3 / 5
- ▶ Bronz Varázskártya: 2 + 5 / 7
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 3 + 7 / 10

Menj a mozgó lépcsős helyszínre. A nagyterem végében lesz egy zárt ajtó, melyet ki tudsz nyitni az Alohomora varázslattal. Menj be és bűvöld meg a szőnyeget.

A lépcsők segítségével sétálj fel a negyedik emeletre. Keresd meg a falon látható Alohomora jelzést, a pacánál használd a Skurge-öt, a kötélnél a Diffindo-t, végezetül a szőnyegnél a Spongify-t. Ugorj fel rá, hogy elérd a következő rejtekhelyet. A ládát nyisd ki és foszd ki, találsz benne egy Ezüst Varázskártyát. Egy kicsivel jobbra lesz még egy láda, mely szintén az Alohomora-val nyílik, ám ez csak drazsét tartalmaz.

Menj le és keresd meg a drazsékkal üzletelő diákokat. A jobb-középtájon lévő szőnyeget bűvöld meg és ugorj fel rá. Jutalmul kapni fogsz egy Ezüst Varázskártyát.

Keresd meg a gyengélkedőt. Madam Pomphrey irodájánál ugorj rá a négyzetre, majd a szőnyegnél használd ismét a Spongify varázslatot. Egy szobában találod magad, előtted egy ládával. Alohomora-val nyisd fel és tedd el a benne talált Bronz Varázskártyát. Ha kész, menj ki a kastélyból egyenesen az udvarra.

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)

- ▶ Ezüst Varázskártya: 1 + 3 / 4
- ▶ Bronz Varázskártya: 1 + 4 / 5
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 2 + 6 / 8

Az udvarra érve tekints a kastély bal oldalára. Látni fogsz egy Spongify jelzést. Varázspálcáddal bűvöld meg, majd vedd el a Bronz Varázskártyát és a drazsékat. Ha kész, menj a kastély jobb oldalához oda, amit a Diffindo verseny után már kinyitottál. Ha ezt múltkor elfelejtetted megtenni, akkor Alohomora-val nyisd ki, majd használd a Diffindo-t. A ládából vedd ki a Varázskártyát, a vízköpőnél varázsolj Lumos-szal és mielőtt még kialudna a fény, menj vissza a kastély jobb oldalához és keresd meg gyorsan a rejtekhelyet. Sétálj fel a lépcsőn, a ládából vedd ki a Varázskártyát, majd ugorj rá a kapcsolóra, mely akció után egy újabb titkos rejtekhely fog megnyílni a kastély egy magasabb pontján. Az újonnan kinyitott titkos helységbe a Spongify szőnyeggel tudsz feljutni. Pakold ki a ládát, vedd el az Ezüst Varázskártyát, és már végeztél is. A háziverseny pontjainak kihirdetése hamarosan kezdetét veszi.

IV.9.29 A pontok kihirdetése – utoljára

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 0 / 0
- ▶ Bronz Varázskártya: 0 / 0
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 0 / 0

Kövessük a lányt, aki elvezet a ceremóniához. Ha az előző feladatokat jól végezted el, akkor a Griffendél nyeri a versenyt, ez esetben gyorsan szedd össze a jutalmul kapott drazsékat. Minél nagyobb az előnyöd, annál több babot kapsz ajándékba, de vigyázni kell, mert ezúttal is limitált időd lesz azoknak összeszedésére. Most, hogy elsajátítottad a Spongify varázslatot, gyorsabban és könnyebben össze tudod majd gyűjteni a drazsékat.

Miután kijöttél a kamrából, találkozni fogsz Ron-nal, aki Hisztis Myrtle-ről fog neked beszélni. Egy hosszú animációt kell végignézned, mely után mentsd el a játékot, majd menj ki és sétálj át Hagrid kunyhójához.

IV.9.30 A tiltott rengeteg

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 2 / 2
- ▶ Bronz Varázskártya: 4 / 4
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 0 / 0

Itt ismét nem számít az idő, de még pontokat sem szerezhetsz a háziversenyhez. Ajánlatos mindent gondosan összeszedni és megfontoltan haladni előre, hiszen a drazsékért cserébe remek dolgokat tudsz majd vásárolni.

Az animáció után vedd fel az összes drazsét és a Varázskártyát (ha korábban nem tetted volna meg). Keresd meg a lebegő könyvet és mentsd el a játékot. Ha kész, indulhatsz a tiltott rengeteg felé.

Az erdőben miután Ron felsegített téged, keresd meg a vízköpőt és használd a Lumos varázslatot. Haladj tovább, keresd meg a szőnyeget és használd is. A pókot győzd le, a kötelet Diffindo-zd meg, majd a Spongify varázslattal menj át a túloldalra. A bólintéreket intézd el a Rictusempra-val, a kötelet ismét bűvöld meg Diffindo-val, Alohomora-val nyisd ki a ládát, végezetül a Spongify varázslattal hagyd el a helyszínt.

Menj vissza az első kötélhez és keress a közelben egy Flipendo jelet. Varázspálcáddal nyisd ki a titkos szobát és vegyél magadhoz minden benne található értéket.

A következő helyszínen mérges csápfüvek fognak rád várni. Diffindo-val bénítsd meg őket, majd fuss át, mielőtt újra magukhoz térnek. A híddal óvatosan bánj, a manó-lyukakat takaró ágakat pedig távolítsd el a Diffindo bűbájjal. Ha sikerült, a manók ki fognak mászni belőle és elkezdik enni a gombákat. Hagyd őket, de azért vedd fel az általuk elhagyott drazsékat. Haladj tovább, keresd meg a lebegő könyvet, majd mentsd el a játékot.

Tovább haladva pókhálók fogják nehezíteni kalandodat. Diffindo-val vágj magadnak utat, küzdj meg a pókokkal és menj be a frissen megnyitott helyre és haladj tovább a következő pályarészhez.

Az ugráshoz a Spongify varázslatot kell használnod. Menj tovább, míg egy hatalmas fa bejárathoz nem érsz. Vigyázz mit csinálsz, mert minden meggondolatlan lépés a vesztedet okozhatja. A bejáratnál ugorj le, majd használj a Spongify-t. Vedd fel a Varázskártyát, majd ugorj ismét, és újra alkalmazd a Spongify varázslatot, hogy a nagy fához érj. Menj tovább a következő helyszínre és mentsd el a játékot a lebegő könyvvel.

A túloldalon néhány bólintér fog várni, akiket a szokásos Rictusempra varázslattal tudod lenyugtatni. A kötélnél használd a Diffindo-t, menj fel és a megfelelő helyen varázsolj a Flipendo-val. Ha kész, ugorj fel, Alohomora-val nyisd ki a pókháló mögötti ládát és menj tovább az itteni utolsó megpróbáltatásod színhelyére.

A ládát nyisd ki, hogy kiszabadulhasson belőle a manó. Hagyd, hogy elkezdje zabálni a gombát és vedd fel az általa elhullajtott drazsékat. Indulj tovább és vedd az irányt Aragog barlangja felé.

IV.9.31 Aragog barlangja

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 0 / 0
- ▶ Bronz Varázskártya: 0 / 0
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 0 / 0

Ha végignézted a videót, menj körbe Aragog barlangjába. Küzdj meg a pókokkal, és használd a Diffindo-t a hálók eltávolítására. Amikor megjelenik Aragog, szembe kell nézni vele. Amikor felágaskodik, alkalmazd a Rictusempra varázslatot, mert ha egyéb helyzetben van, akkor csak kicsit tudod megsebezni. Térj ki a támadásai elől és támadd addig, míg le nem győzöd. Dőlj hátra és nézd végig a videót.

IV.9.32 Út a titkok kamrája felé

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 0 / 0
- ▶ Bronz Varázskártya: 1 / 1
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 7 / 8

Menj be a lezárt fürdőbe, ahol Hisztis Myrtle szokott tanyázni. Nézd végig az animációt, majd ugorj le a titkok kamrájához. Itt egy újabb videó vár, melyek után egy zöld masszával teli szobában találod magad.

Indulj el jobbra és haladj addig, míg meg nem látod a lift-szerű szerkezeteket. Még ne szállj be. Nézz jobbra, menj oda a vízköpőhöz, melynél alkalmazd a Lumos-t. Menj vissza az előző helységbe, majd tovább haladva foszd ki a ládákat. Ha kész, indulj el a lifthez, szállj be a középsőbe és menj le vele.

Alul látni fogsz egy kapcsolót, mely az üstökhöz vezető utat nyitja majd meg. Kapcsold be, menj tovább, szedd le a téged akadályozó pókhálókat és ugorj le. Itt már pókok várják az érkezésed, melyeket a Rictusempra varázsigével tudsz jobb belátásra bírni. Szedd fel a Flubberworm Mucous-t és a Wiggentree Bark-ot, Skurgedzsel tisztítsd meg utad a zöld masszáktól, majd menj tovább, és a könyvnél mentsd el a játékot.
Amikor a ládához érsz, néhány kő le fog esni. A felső jelnél használd a Flipendo-t, indulj el jobbra és haladj tovább. Egy olyan szobába fogsz érni, melynek mozognak a falai. Fuss el a végébe, de még ne ugorj le, hanem állj meg. Jobbra látni fogsz egy rejtett szobát, melyet könnyen ki lehet nyitni.

Tovább haladva újabb zöld trutyik és pókhálók fogják nehezíteni utad. Ha végeztél velük Alhomora-val, nyisd fel a jobb oldali ládát, majd foszd ki, indulj tovább, és a könyvnél ments.

A két üsthöz érve rámold ki azokat, majd ugorj le. Az itt lévő üstöt is varázsold el Flipendo-val, utána vedd fel a csoki békát. Mielőtt folytatnád utadat, küzdj meg a tündérmanókkal és a rákokkal.

Lépj be a következő szobába és fordulj jobbra. Használd a Spongify, majd a Lumos varázsigéket, utána ugorj át a túloldalra. Mássz fel, ismét mormogd el a Spongify-t és a Lumos-t, az ellenfeleknél pedig a Flipendo-t. Haladj tovább és az itt ólálkodó lényeket úgy is legyőzheted, hogy elkezdesz futni előlük és rávezeted őket, hogy saját maguk hibájából essenek bele a lyukakba.

Középen látni fogsz egy liftet és egy falat a másik oldalon. A jobbra lévő kötelet Diffindo-zd meg, a falnál pedig használd a Flipendo-t. Menj le, Alohomora-val nyisd ki a ládát, Rictusempra-val készítsd ki a rákot, majd a szőnyeghez érve varázsolj Spongify-t.

A következő szoba nehezebb lesz, de nem kell megijedni. A rákokat le kell győzni és kettőt közülük be kell dobni a Flipendo varázslattal előhívott lyukba, hogy kinyíljon a továbbjutást biztosító ajtó. Ezek kemény rákok, és ha egyet bedobunk a lyukba, akkor a többi magához fog térni és újra támadni fog. Nem könnyű leküzdeni őket, de nem lehetetlen.

Menj a kijárathoz és alkalmazd a Flipendo-t a falnál látható jel előtt. A megjelenő szőnyeget varázsold el Spongify-vel és vedd használatba. Az utad kerülő manókat Flipendo-val tessékeld bele a lyukakba, melyek után egy vízköpő fog megjelenni a közelben. Mielőtt elvarázsolnád a Lumos-szal, az előtte lévő falnál használd a Flipendo-t, majd szállj fel a szőnyegre. Ha felértél vele, mentsd el a játékot.

Indulj tovább, ugorj és keresd meg a következő szőnyeget. Menj fel vele, tedd el a cuccokat, majd folytasd utad.

Ugorj le, a két oldalon lévő köteleket pedig bűvöld el a Diffindo varázslatokkal. Le fogsz esni, majd ott keresd meg a Flipendo jeleket. Alkalmazd a varázslatot, gyűjtsd be a csoki békákat, majd a lebegő könyvvel mentsd el a játékot.

Mielőtt belépnél a következő szobába, csalogasd magadhoz közel az egyik csigát. Kábítsd el bent és fuss ki, mely akciód után egy rövid animáció fog megjelenni. Ha mindent jól csináltál, akkor a csiga fogságba fog esni az első ajtó mögött.

Még ne menj sehova. A másik csigát is ejtsd fogságba, majd indulj el a Spongify jel felé. Ha találkozol manókkal, akkor azokat Rictusempra-val kényszerítsd békére, majd ugorj fel, és a kötélnél alkalmazd a Diffindo-t. Menj át a túloldalra és ismételd meg az akciót.

Ha kész, akkor ugorj le és menj át a következő szobába. Tedd el a Bronz Varázskártyát és haladj tovább. Foszd ki az üstöt, a könyvhöz érve pedig mentsd el a játékot.

A szikla elől fuss el, irányítsd magad a nyilakkal, az utadba kerülő ágakat pedig Diffindo-val törd le. Menj végig és ugorj le. Itt egy Wiggentree Bark-ot és egy Flobberworm Mucus-t fogsz találni, majd ha összeszedted őket, ismét lesz lehetőséged a játék elmentésére.

A szobába belépve meg kell Diffindo-zni a kötelet, a fadarabot pedig hídként kell használni a túloldalra való átjutáshoz. Hagyd, hogy a híd átlendítsen, juss át az akadályon, majd értelemszerűen ugorj a megfelelő helyre.

A legutolsó kamrába érve vigyázz, nehogy megégessen a tűz. Mielőtt a láng pirosra változik, szaladj át előtte, és hasonlóan oldd meg a problémát a többinél is. Az elágazásnál begyűjtheted a Wiggenweld energiakoktélhoz szükséges összetevőket, majd a közeli üstnél kotyvaszthatsz magadnak varázsitalokat. Menj tovább és mentsd el a játékot.

IV.9.33 A baziliszkusz

- ▶ Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- ▶ Ezüst Varázskártya: 0 / 0
- ▶ Bronz Varázskártya: 0 / 0
- ▶ Challenge Csillagok: 0 / 0
- ▶ Rejtekhelyek: 0 / 0

Tartsd lenyomva az egérgombot, hogy a Rictusempra feltöltődjön. Ha megvan, csapj le a baziliszkuszra. Amikor már kevés energiája maradt, még keményebben fog támadni, szóval nem lesz könnyű dolgod. A kígyó a Ginny-hez közeli négy lyukban fog feltűnni, majd mérgekkel fog ostromolni. A pálcádat nem kell maximálisra tölteni, így is vissza tudod vele ütni a mérgeket, de ezt tedd úgy, hogy egyenesen a nyitott szájába célozz. Ha csukva van a szája, akkor nem fogsz sikerrel járni. Ha az életerőd kezd elfogyni, akkor igyál meg egy pár kint kotyvasztott energiaitalt. Ha ügyes voltál, hamarosan sikerül leküzdened a baziliszkuszt és vele együtt megmentheted Ginny életét.

IV.9.34 Kviddics meccsek

- Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- Ezüst Varázskártya: 0 / 0
- Bronz Varázskártya: 0 / 0
- Challenge Csillagok: 0 / 0
- Rejtekhelyek: 0 / 0

A baziliszkusz elleni harc után már le tudod játszani az összes hátralévő kviddics meccset. Ismét fogóként kell majd helyt állnod, úgyhogy a szemed egész végig legyen az aranycikeszen. Ha megnyerted a bajnokságot, jutalmul kapsz egy izgalmas animációt, és persze sok-sok pontot.

IV.9.35 Párbaj

- Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- Ezüst Varázskártya: 0 / 0
- Bronz Varázskártya: 0 / 0
- Challenge Csillagok: 0 / 0
- Rejtekhelyek: 0 / 0

Egy újabb bajnokság vár még rád a játék befejezése előtt. Küzdj meg mindenkivel a párbajszakkörön tanultak szerint, majd ha a Mardekáros Peter-t is leküzdted, boldogan vedd át a jutalmadat.

IV.9.36 Befejezés

- Arany Varázskártya: 0 (amennyit összesen találtál) / 0 (amennyi összesen van)
- Ezüst Varázskártya: 0 / 0
- Bronz Varázskártya: 0 / 0
- Challenge Csillagok: 0 / 0
- Rejtekhelyek: 0 / 0

Ez a játék utolsó előtti pályája, gyakorlatilag itt már nem lesz semmi dolgod. Dumbledore igazgató megtartja év végi nagy beszédét és bejelenti, hogy idén is a Griffendél nyerte a házibajnokságot.

IV.9.37. Varázskártya-bajnokság - Gold Wizard Card Challenge

- Arany Varázskártya: 11 (amennyit összesen találtál) / 11 (amennyi összesen van)
- Ezüst Varázskártya: 0 / 0
- Bronz Varázskártya: 0 / 0
- Challenge Csillagok: 0 / 0
- Rejtekhelyek: 0 / 0

A Varázskártya bajnokságot egy olyan szobában fogod megtalálni, melyben kártyajelekkel díszített függönyök lógnak. Mielőtt elkezdenéd a játékot, a túloldalt mentsél, hogy vesztés esetén újra tudd kezdeni. Sétálj be, küzdj meg a rákokkal, Spongify varázslattal bűvöld meg a szőnyeget, és segítségével vedd fel a Kártyát. Menj tovább és nyisd ki az ajtót.

Egy olyan szobában fogod magadat találni, melynek közepén egy magas torony áll. Az előtted álló tömbre kapaszkodj fel, majd menj fel vele a felső szintre. Egyik tömbről ugrálj a másikra, de figyelj, mert számít az idő. A torony tetején találni fogsz egy újabb kártyát, melyet vegyél fel. Diffindo-val szakítsd el a hidat tartó kötelet, majd a pókhálókat. Haladj tovább egészen addig, míg egy lila csíkokkal díszített padlójú szobába nem érsz. Egy tömb fog kiemelkedni, melyen egy újabb Kártya lesz. A Varázskártyát a szoba oldaláról a platformra ugrás után tudod felvenni. A kötelet szakítsd el a Diffindo-val.

A következő helységben rengeteg zöld masszát fogsz látni. Hatástalaníts őket, majd nézz jobbra, a boszorkány festményére. Alohomora-val lépj be rajta, majd állj a szürke négyzetbe és Diffindozd meg a kötelet. Menj fel a vízköpőhöz (gargoyle) és a titkos folyosó megnyitásához alkalmazd a Lumos-t. Szedd össze az ott található Kártyát, küzdj meg a két rákkal, majd Spongify-vel menj át és vedd fel a másik Varázskártyát is. Használd a Skurge-öt, majd keress egy zárat a padlón. Alohomora-val nyisd ki és Spongify-vel vedd fel az újabb Kártyát. Nyisd ki az ajtót és mássz fel a párkányra. Ha bent vagy, egy kör alakú szobában fogod magad találni. Menj az egyetlen kijáratához és használd a Lumos-t.

Egy titkos rejtekhely fog megnyílni előtted, melybe óvatosan mássz le és tedd el az újabb Kártyát. Ha lent vagy, nyisd ki a kaput. A következő szobában látni fogsz négy tömböt négy párkányon. Flipendo-val mozgasd a tömböket a következő irányokba: balra, jobbra, balra, jobbra. Gyűjtsd be a következő Kártyát is, menj be az ajtón és állj meg. Nézz hátra, és ha jó helyen vagy, akkor egy kötelet fogsz látni. Diffindo-val szakítsd el, a Spongify szőnyeggel pedig menj fel a Kártyához.

Most már mehetsz tovább. A következő szobában találsz három tömböt. A jobb oldalit Flipendo-val mozgasd a legtávolabbihoz, ezután a középső és a bal oldali tömböt told a jobb oldalihoz átlósan. Vedd fel a kártyát. Ahhoz, hogy vissza tudj menni, először a bal oldali tömböt kell a legtávolabbihoz tolnod, majd a középsőt és a jobb oldalit kell átlósra állítanod. Ha kész, akkor folytathatod utadat.

Az utolsó szobában egy forgó platformot fogsz látni. Vágd el a kötelet és a Spongify bűbájjal elvarázsolt szőnyeggel emelkedj fel, ahol bezsebelheted az utolsó Varázskártyát is. Ha megvan, menj a kijárat felé és máris teljesítetted az Arany Varázskártya-bajnokságot. A játék ezzel véget ért, gratulálunk neked, tényleg nem volt könnyű feladat!

V. Fejezet - Harry Potter and the Chamber of Secret – Konzol verzió

V.1. Bevezető

Harry Potter immáron a második évét tölti a Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskolában. Miután lekési a vonatot, barátai repülő autójával indulnak a tanulmányai színhelyére, mely most még több kalandot ígér, mint tavaly. Az iskolában rejtélyes, sötét erők gyülekeznek és megszaporodnak a diákok ellen elkövetett merényletek is. Harry miután megjárta a Mardekár klubhelységét és a Tiltott Rengeteget, rájön, hogy ezúttal is Voldemort áll minden gaztett mögött...

V.2. Irányítás

V.2.1. Mozgás
A főszereplő mozgását a bal oldali analóg karral tudod irányítani. Ha a kart nagyon gyengén előre tolod, akkor Harry osonni fog, ha közepesen, akkor sétálni, ha pedig teljesen, akkor futni.

V.2.2. Varázslás
A varázsláshoz használd a négyzet, a háromszög és a kör jelzésű "gyorsvarázs" gombokat. Először be kell céloznod, utána meg kell nyomnod valamelyik gombot, és csak akkor engedd el, ha feltöltődött a varázslat. Minél tovább nyomva tartod a gombot, annál erősebb lesz a varázslat. Vigyázz, mert ha túltöltődik, akkor visszafelé sülhet el, és saját magadat fogod megsebezni vele!

V.2.3. Célzás varázspálcával
Tartsd lenyomva az R1 gombot (jobb felső 1-es gomb), majd miután a gép automatikusan becélzott, kis célkeresztek fognak mozogni az elvarázsolni kívánt élőlény vagy tárgy körül. A célkeresztek követik az "áldozatot", ha az megmozdulna. Mindeközben tudsz mozogni a bal oldali analóg karral anélkül, hogy Harry elveszítené a célt, így könnyen ki lehet térni például az ellenfél támadásai elől. Célzás közben nyomd meg az "X" gombot, melynek hatására Harry használni fogja az éppen az adott helyzetben szükséges varázslatot.

V.2.4. Cselekvés
Ha egy olyan részhez érsz, ahol valamit "cselekedned" kell, akkor a képernyő jobb felső sarkában meg fog jelenni egy üzenet, hogy mit lehet végrehajtani, valamint egy "X" jelzés. A cselekvéshez egyszerűen meg kell nyomnod az "X"-et. Ilyennel akkor fogsz találkozni, ha beszélgetni kell valakivel, ha szét kell nézni a könyvespolcon, vagy ha a manókat kell a lyukakba lökdösni.

V.2.5. Szétnézés
Ha egy fal sarkánál állsz, a biztonság kedvéért néha benézhetsz, hogy nem leselkedik-e rád valami veszély. Menj a sarokhoz, nyomd meg az L2 (bal felső 2-es) vagy az R2 (jobb felső 2-es) gombot, melynek hatására Harry feltűnés nélkül be fog lesni a következő szobába.

V.2.6. Kamerakezelés
A játék automatikusan kezeli a kamerát, de ha mégis rossz szögbe állna be, vagy mást szeretnél megnézni, akkor a jobb oldali analóg kar segítségével körbereptetheted a kamerát Harry körül. Ez a lehetőség jól jön, ha egy olyan helyre akarsz fel vagy leugrani, melynek nem látod a végét. Ha szeretnéd a kamerát visszatenni közvetlen Harry mögé, akkor nyomd meg az R1 gombot. Ha mögötted fal van, akkor a gép a második legjobb pozíciót állítja be.

V.2.7. Zoomolás
A kamerával közelíteni is lehet, ha megnyomod az R3 gombot (lenyomod a jobb oldali analóg kart).

V.2.8. Kviddics
Repülés közben a seprűt a bal oldali analóg karral tudod irányítani. Az első repülési óra után ennek irányítását megváltoztathatod az Options menü segítségével. Seprűn ülve az "X" gombbal tudsz gyorsítani.

V.2.9. Menü
A menüpontok közt a bal oldali analóg karral tudsz lépkedni. Az "X" gombbal beléphetsz a kiválasztott opcióba, a háromszöggel visszaléphetsz, az L2 és az R2-vel pedig lapozni tudsz a Nefeledd gömbben.

V.3. Kviddics

A kviddics a varázslók kedvenc sportja, mint ahogy azt már megismerhetted a könyvekben és a többi játékban. Ezúttal is szükség lesz a seprűn lovaglás tudásodra, úgyhogy itt az ideje feleleveníteni a szabályokat. Mindkét csapat hét játékosból áll, ezek közül hármat hajtónak nevezünk. Te vagy a fogó, a te feladatod elkapni az aranycikeszt. A focilabda méretű piros gömb neve kvaff, melyet a hajtók egymásnak passzolgatnak és igyekeznek átdobni a karikán. Ha sikerül, az gólnak számít, ezért 10 pontot kap a csapat. Az őrző (nálunk Oliver Wood) a karikáknál repked és próbálja megakadályozni, hogy az ellenfél csapata gólt szerezzen. A két egyforma, fekete színű labda a gurkó, melyek egyfolytában röpködnek a pályán és arra törekednek, hogy lelökjék a játékosokat a seprűnyélről. A két terelő (a Griffendélnél Fred és George) ütőkkel igyekszenek az ellenfél játékosai felé terelni a gurkókat. Ha sikerül elkapnod a cikeszt, akkor a játék véget ér és nyer a Griffendél. A szabályokat nem nehéz megjegyezni, főleg, hogy neked gyakorlatilag csak a cikeszre kell figyelned. Nagyon gyors labda és nehéz követni, de ha belejön az ember, akkor idővel hamar el lehet majd kapni.

V.4. Drazsék

A játékban bármerre mész, mindenhol színes drazsékba fogsz ütközni. Ha sokat összegyűjtesz belőle, akkor tudsz belőle venni a Weasley ikreknél könyvet, energiaitalhoz szükséges fiolát, sőt Varázskártyákat is. A játék Playstation 2-es verziójában egyszerre csak 50, majd később 100, azután 200 drazsét tudsz magadnál tartani, így érdemes a megtelt tarisznyával felkeresni Fred és George fürdőszobai boltját. A drazsékkal mini játékokat is játszhatsz, de erről majd később lesz szó.

Az ikrek boltjában 30 drazséba kerülnek a Varázskártyák. Először csak az Edgar Stroulger, az Albert Grunnion, a limitált kiadású Bagoly Berti és Archibald Alderton kártya lesz megvásárolható,

majd később néhány hiányzó darab is. A bűzpatron (Stink Pellet), a patrontáska, a vakítógránát és a drazsétáska egyenként 20-20 drazséba kerül, míg a Wiggenweld fioláért és az Alohomora könyvért 100-100 drazsét kérnek el a srácok. Nem érdemes az elején mindent megvenni, mert a végigjátszás során több helyen is beleakadhatsz majd például drazsétáskába vagy fiolába.

V.5. Tárgyak

A játékban rengetegféle tárggyal fogsz találkozni, sőt varázslatokból is sokat kell majd alkalmaznod. Lássuk először a tárgyakat:

V.5.1. Bagoly Berti-féle mindenízű drazsé

A játékban Bertie Bott's Every Flavour Beans-nek hívott színes drazsékkal sok helyen összefuthatsz a végigjátszás során. Az összegyűjtött édességekkel vásárolhatsz Fred és George fürdőszobai boltjában, vagy mini játékokat játszhatsz a többi diákkal. A Roxfortban gyakorlatilag bárhol beleütközhetsz ilyenekbe, de a legsűrűbben üres osztálytermekben, bokrokban, könyvespolcoknál, páncélokban, ládákban és vázákban találod meg.

V.5.2. Varázskártya

Eredeti angol nyelven a Famous Witches and Wizards Cards-okkal szintén a végigjátszás során fogsz találkozni. Legtöbbször rejtett kamrákban és ládákban fordulnak elő, de ha egy pályán elfelejtettél néhányat felvenni, akkor lesz rá lehetőség később, sőt még cserélgetni is tudod őket a folyosón álló diákokkal. Összesen 101 darabot lehet belőle összegyűjteni.

V.5.3. Üstök, ládák

Mindegyik ilyen tárgynál használhatod a varázspálcádat, mert ezekből rengeteg drazsét és néhány Varázskártyát is ki lehet szedni. Ha peched van, csak pókokat találsz, de előfordulhat, hogy Hóborc fog néhányban elbújni.

V.5.4. Varázslópénz

A Silver Sickles az egyetlen Diagon Alley-ben elfogadott váltópénz. Legtöbbször az utcán elszórva vagy a Flipendo varázslattal összetört hordókban lelhetsz rájuk. Egy arany galleon tizenhét ezüst sarlót ér, egy sarló pedig huszonkilenc knútot.

V.5.5. Csoki béka

A béka elfogyasztása után Harry életereje ismét visszaáll a normálisra. Ha felveszed, akkor Harry azt azonnal meg fogja enni, így ha tudod, hogy hamarosan erős ellenféllel fogsz találkozni, akkor jobban teszed, ha otthagyod a csokit és később mész vissza érte.

V.5.6. Nimbus 2000

Ez Harry seprűje, melyet bármikor használhatsz egy kis repkedésre a roxforti birtokon belül. Vigyázz, mert csak nappal használható! Ha éjszaka repülsz vele, akkor a prefektus el fog kapni és kezdheted újra a küldetést!

V.5.7. Üklopszi bagolycsemege

Ezeket legtöbbször a ládákból szerezheted meg. Hedvig kedvenc madárcsemegéje, amiért cserébe szívesen segít majd Harry-nek a feladatok elvégzésében és a titkos rejtekhelyek kinyitásában. Használatához nem szükséges az inventory előhívása.

V.5.8. Bájital fiola

A Potion Vial-ban tárolhatod az életerő növeléséhez szükséges Wiggenweld energiakoktélt. Ha egy üstben lila anyagot látsz, akkor ott feltöltheted a fiolákat.

V.5.9. Bűzpatron

Apró fegyver, melyet az ellenfél megzavarására használhatsz. A játékban Stink Pellets-nek nevezik őket.

V.5.10. Vakítógránát

A bűzpatronhoz hasonló apró, de hatásos fegyver. Szintén az ellenfél összezavarására használhatod.

V.6. Varázslatok

A játék során elsődleges fegyvered a pálcád lesz, mellyel nyolcféle varázslatot tudsz elvégezni. Egy részüket már tavaly megtanultad a Roxfortban, de idén is lesz sok új mágia, melyeket a tanórákon kell majd elsajátítanod. Most lássuk egyenként, hogy milyen varázslatokkal futhatsz össze a játék végigjátszása során!

V.6.1. Flipendo

Tologató-taszító varázslat, melynek segítségével tárgyakat tudsz majd megmozgatni és a manókat is, ezzel lehet majd a lyukakba bedobni.

V.6.2. Lumos

A Lumos varázslat segítségével rövid ideig fáklyaként tudod használni a pálcádat. A játékban a vízköpő szobroknál veheted majd használnát, ahol titkos átjárókat nyithatsz meg.

V.6.3. Diffindo

Ez egy úgynevezett metszőbűbáj, mely tárgyakat repeszt szét, köteleket szakít el, textileket hasít ketté. A Diffindo bűbájt alkalmazhatod továbbá növények ágainak eltörésére is.

V.6.4. Skurge

A Skurge varázslattal az utadba kerülő zöld trutyikat tudod hatástalanítani, melyeket a játék ectoplasma-nak hív. A varázslatot Flitwick professzor tanítja meg Harry-nek.

V.6.5. Expelliarmus

Védekező bűbáj, a Harry-re szórt átkok és varázslatok visszafordítására használható. A varázslópárbaj egyik alapeleme, melyet sikerrel tudsz majd alkalmazni, ha téged támadnak meg.

V.6.6. Avifors

Kisebb tárgyakat változtat madárrá. Az egyik legnehezebben elsajátítható varázslat, mivel élettelen dolgokat lehet vele átváltoztatni élő állattá. A betanulása után remek használnát fogod venni.

V.6.7. Incendio

Az Incendio varázslatot emlegetik még Bluebell Flames és Cold Fire néven is, funkcionalitását tekintve pedig egy égető bűbáj. Kisebb dolgok, például pókhálók felégetésére használható, de vigyázz, mert ha az ellenfél ismeri a Expelliarmus-t, akkor Harry saját magát fogja megpörkölni.

V.6.8. Alohomora
Ez az egyik legrégebben megtanult varázslatunk, melyet sokszor kell majd alkalmazni. A használatával ki tudjuk nyitni a nem mágikusan lezárt ajtókat és egyéb zárakat. Ha valahol nem hatásos, akkor azt varázslattal zárták be, melyet nem tudunk feloldani.

V.6.9. Serpensortia
Ezt nem fogod tudni megtanulni, de találkozol vele a játék során. A Párbajszakkörön Malfoy használja ezt, melynek hatására egy kígyó fog kimászni a pálcája hegyéből, nem kis pánikot okozva ezzel a diákok között.

V.7. Szereplők

A Harry Potter and The Chamber of Secrets című játékban az alábbi, a könyvtől már megismert szereplőkkel fogsz találkozni:

Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger, Fred Weasley, George Weasley, Mrs. Weasley, Ginny, Draco Malfoy, Monstro (Goyle), Crak, Albus Dumbledore, McGalagony professzor (Minerva McGonagall), Piton professzor (Severus Snape), Gilderoy Lockhart, Flitwick professzor, Rubeus Hagrid, Lucius Malfoy, Oliver Wood, Friccs (Filtch), Madame Pomphrey, Bimba professzor (Professor Sprout), Mrs. Norris (Friccs macskája), Félig Fej Nélküli Nick (Nearly Headless Nick) Hisztis Myrtle (Moaning Mertile), Neville és Hóborc.

V.8. Ellenfelek

A játék során különböző állatokba és egyéb teremtményekbe fogsz ütközni, melyet ajánlatos előre megismerni:

V.8.1. Manók
A gnomes néven emlegetett manókkal könnyű lesz elbánni. El kell őket kábítani Rictusempra-val, majd Flipendo-val belökni a lyukba.

V.8.2. Fúriafűz
A fűzfa három részből áll: egy szem és két karszerű nagy ág. A harc elején a fúriafűz karjai meg fognak támadni, melyek elől el kell ugranod. Amikor a földet csapkodják, akkor az általa keltett rezgések megsebzik Harryt - ilyenkor ajánlatos felugrani a levegőbe. Flipendo varázslattal célozd be a karját, hogy szabaddá tegye a szemét és támadd addig, míg meg nem adja magát. Amikor az autót emeli a magasba, akkor is a szemére kell céloznod Flipendo varázslattal, hiszen ez az egyetlen sebezhető pontja. A fúriafűzzel való csata bővebben a végigjátszásban lesz leírva.

V.8.3. Szellemkutya
Ezek a lények ellen az egyetlen használható varázslat a Lumos, ugyanis halálosan félnek a fénytől. Ha közel megy hozzád, akkor töltsd fel a pálcádat Lumos-szal és gyújts fényt. A kutyák erre elmenekülnek, de hamarosan vissza fognak térni. Ha kialszik a fény, akkor újra rád fognak mozdulni, ezért gyorsan újra kell tölteni a varázslatot. Ha a világító pálcát néhány másodpercig feléjük tartod, akkor az bántani fogja őket, és egyre gyengébbek lesznek. Három ilyen Lumos támadás után el fognak menekülni, de a helyébe újak jönnek. Egy szellemkutya elpusztításához összesen hat Lumos támadás kell.

V.8.4. Malfoy, Crak, Monstro
A Mardekáros fenegyerekekkel a párbajszakkörön tanultak szerint kell elbánni. Amikor megtámadnak, akkor az Expelliarmus-szal fordítsd vissza a varázslatot úgy, hogy nyomva tartod a célzás gombot. Ha eltalál, akkor Diffindo-val zavard meg az ellenfelet, melynek hatására nem lesz képes kivédeni a következő átkot. Egy ember legyőzéséhez öt telitalálatos támadást kell véghezvinned.

V.8.5. Vízköpő
A vízköpő szobrok a játék Playstation 2-es verziójában életre is kelnek. Velük hasonlóképpen kell elbánni, mint a diákokkal a varázslópárbajon. Amikor támad, akkor Expelliarmus-szal vissza kell fordítani az átkukat, de ellenük nem hatásos a Flipendo. Csak a saját varázslatai sebzik meg, úgyhogy felesleges bármilyen mást próbálnod ellene. Az összecsapás során az Expelliarmus-t nem kell teljesen feltöltened, anélkül is hatásos lesz. Összesen kilencszer kell visszafordítanod a varázslatát, melynek hatására a kőszobor széttörik.

V.8.6. Kis pókok
Apró sérülést okoznak, egyszerűen elég, ha rájuk lépsz.

V.8.7. Zöld pók
A zöld színű pókokkal könnyű elbánni. Velük a Tiltott Rengetegben találkozol, de vigyázz, mert ha közel mész hozzájuk, akkor a hátadra fognak ugrani. Az Incendio varázslattal könnyen elbánhatsz velük.

V.8.8. Barna pók
A barna pók alattomos és gonosz. Az erdőben ólálkodnak, és ha kiszúrnak, akkor messziről leköpnek a hálójukkal. Legyőzésükhöz szintén az Incendio varázslat szükségeltetik.

V.8.9. Szürke pók
Miután lehagyod Aragog barlangját, ilyenekkel kell küzdened. Ezek is távolról támadnak de nem hálóval, hanem bénító köpettel. Az Incendio varázslat itt is remekül helyt áll.

V.8.10. Aragog
Hagrid öreg óriáspókja, mellyel a Tiltott Rengetegben fogsz találkozni. Őt csak úgy lehet legyőzni, ha felégeted a hatalmas hálója biztosítókötéleit, melyek után a pók belezuhan a szakadékba. Ne félj, a végigjátszásban pontosan le lesz írva, hogy mit és mikor kell csinálnod a sikeres akcióhoz. Ha ez megvan, akkor személyesen is meg kell vele küzdened. Az egyetlen varázslat ami megsebzi Aragogot, az az Incendio, de az is csak akkor, ha a hátsó lábaira támaszkodva feláll.

V.8.11. Baziliszkusz
Óriáskígyó. A Fawkes-tól kapott mágikus karddal tudsz megküzdeni vele - egszerűen csak irányítsd a belőle kilövellő fényt a kígyó gyémántjára. Vigyázz, mert méregköpetet használ ellened!

V.8.12. Zöld trutyi
Ez valamiféle mágikus anyag, melyet a játék ectoplasma-nak hív. A Skurge bűbájjal hatástalanítható.

V.9. Végigjátszás

V.9.1. Az Odú (The Burrow)

A Dursley-éktől való menekülés után Ron, Fred és George az öreg Ford segítségével elviszi Harry-t a Weasley család otthonába, az Odúba. Itt a gyerekek megtanítják neked a játék alapelemeit, az irányítástól kezdve a varázslatokon át a manókkal való harcolásig.

Az első varázslat, melyet be kell gyakorolnod, az a Bölcsek Kövében egyszer már elsajátított Flipendo. A célzáshoz használd az R1 gombot, majd nyomd meg a négyzetet a varázslat elvégzéséhez. Ha nem sikerült megcsinálnod a feladatot, akkor szólj a fiúknak, hogy segítsenek feleleveníteni a tavaly tanult technikákat.

A következő próbatétel a Fred és George mellett jobbra lévő üvegkorsó megbűvölése lesz. Itt ismét a Flipendo-t kell használnod és ha sikerül eltörnöd, akkor jutalmul kapsz néhány szem mindenízű drazsét. Az ikrek utána mondják, hogy gyakorolj még néhány tárgyon, majd kapni fogsz egy üzenetet, ami leírja a Nefeleddgömb (Rememberall) használatát. Szedd fel a drazsékat, majd keresd meg a ládát (tool boxot) és a kannát (trash can). Bűvöld meg őket Flipendo-val és gyűjtsd be a jutalmul kapott drazsékat.

Harry most egyszerre csak 50 drazsét tud magánál tartani, úgyhogy ideje megtölteni a tarisznyáját. Fordulj meg, menj egyenesen, majd az ott látható ládákból és kannákból szedj ki annyit, amennyit csak tudsz. Ha kész, akkor kövesd a Weasley fiúkat a pajtába, ahol meg fogják mutatni, hogy hogyan kell harcolni egy manóval. Ha a manó kiugrik a hordó mögül, akkor a szokott módon célozd be a kis bestiát, majd Flipendo-val tanítsd móresre. Csak két manó lesz, úgyhogy nem lesz nehéz dolgod. Ha kész, akkor a ládából vedd ki a drazsékat, majd menj ki a fiúkkal az udvarra.

Az udvaron a Weasley fiúk a varázslópárbaj alapjaival fognak megismertetni. A gyakorláshoz remek eszköznek fog bizonyulni a kiselejtezett mosógép, így ezúttal ő lesz az ellenfeled. Célozd be és várd meg, hogy buborékokat köpködjön. Ha elkezdek kiszállni belőle a buborékok, akkor sújts le Flipendo varázslattal. A célzás közben persze ezúttal is tudsz majd mozogni, úgyhogy könnyen kikerülheted a "támadásait". A mosógép négy Flipendo után kidől, majd kitartásodért cserébe Fred meg fog ajándékozni egy csoki békával. Az édességet felvétel előtt Flipendo-zni kell, csak így tudod azt megenni. Ha a párbaj során megsérültél, akkor a béka helyre fogja állítani az életerődet.

A legyőzött mosógép mellett látni fogsz egy csirkeólat. Mássz fel rá, majd keresd meg a közelben található első Varázskártyát. Menj vissza, majd indulj el a kert felé, ahol egy újabb manót kell majd legyőznöd.

Ez a technika két részből áll. Először célozd be a manót, majd Flipendo-val üsd ki. Az "X" gomb segítségével kapd fel, majd nyomd meg újra az "X"-et, és tartsd lent. Harry erre elkezdi pörgetni a kis gnómot, majd ha ismét megnyomod az "X"-et akkor el fogja dobni. Vigyázz, mert a kilencedik forgatás után Harry elszédül és leejti a manót. Minden alkalommal, amikor egy manót dobsz át a falon, akkor a képernyő jobb oldalán lévő úgynevezett "Gnome life bar" mérő egy picit süllyedni fog. Ha átdobtál hat betolakodót és a mutató teljesen eltűnik, akkor sikeresen manómentesítetted a kertet. Ha végeztél, menj tovább, és először a madárijesztőt, majd a szénakupacot bűvöld meg bonusz drazsékért, és egy új Varázskártyáért. Egy másik Kártyát úgy tudsz megszerezni, ha megdöntöd Fred rekordját, de drazsékhoz is hozzájuthatsz még, ha a bokrokhoz mész.

Miután végeztél az udvaron, Mrs. Weasley meg fog dicsérni és megköszöni a munkádat. Itt véget is ért az Odú-béli kaland, de még lesz egy utolsó lehetőséged visszamenni és felszedni az ott felejtett drazsékat. Ha minden kész, nyomd meg a Select gombot a Nefeleddgömb előhívásához, az R2 és az L2 gombokkal keresd meg a Task oldalt, és az "X"-szel fejezd be a napot.

V.9.2. Abszol út (Diagon Alley)

Miután Harry a hop-porral eltéved, a Borgin&Burkes-ben köt ki, ami a Zsebpiszok köz (Knockturn Alley) egyik legsötétebb részén található. Megérkezés után látni fogsz négy szekrényt, melyet átkutatva nem fogsz találni semmit. Menj el a bolt legvégébe, ahol a fekete színű komód található, és nyomd meg az "X"-et. Az animációban Lucius és Draco Malfoy néhány fekete mágiára használatos portékát fog rásózni Mr. Borgin-ra. A boltos ezután egy Lucius-tól kapott könyvet fog felrakni a polcra, közvetlen egy levágott kéz mellé. A feladatod az lesz, hogy elvedd a könyvet anélkül, hogy felébresztenéd a kezet. Nagyon gyengén nyomd előre a bal oldali kart, hogy Harry odaosonhasson a polchoz. Az "X" megnyomásával elveheted és beleolvashatsz, de ehhez szükséged lesz a Lumos varázslatra is. Ha nem osonva, hanem sétálva vagy futva mész oda a könyvhöz, akkor a kéz meg fog támadni.

A Lumos-t állítsd be az egyik "gyorsvarázs" gombra, például a körre. Menj vissza a szekrényhez, ahol korábban is rejtőztél, és most látni fogsz benne egy rejtett alagutat. A folyosó végén a Lumos varázslattal egy újabb titkos utat nyithatunk meg. Folytasd utadat egészen addig, míg a következő szobába nem érsz. Ott egy kobold ki fogja gúnyolni Harry-t, bosszúból te pedig Flipendo varázslattal lökd le a szekrényről. Összesen hét koboldot kell így elintézni, de vigyázz, mert ők sem adják könnyen magukat, és vázákkal dobálnak majd.

Menj a szekrényhez és Harry automatikusan fel fog rá mászni. Látni fogsz egy ketrecbe zárt tündérmanót, valamint két üres ketrecet és további két manót szabadon tombolni. Az egyik hátul van, a másik pedig a bal oldali árnyékos részen húzta meg magát. Ugorj le és Flipendo-van üsd ki a két bitangot. Vedd fel őket, menj a ketrecekhez és az "X"-szel tedd vissza őket. Ha mindkettőt sikerült visszazárni, akkor jutalmul egy Varázskártyát fogsz kapni. Keress a helyszínen egy üveg korsót, vedd ki belőle a csoki békát és menj a hátsó ketrechez. Mássz fel rá, és segítségével ugorj rá a szobát körbefutó vékony párkányra. Jobbra egy ládát fogsz látni, állj elé és az "X" segítségével nyisd fel, majd vedd ki belőle a bagolyeleséget. Menj vissza a párkányon, majd menj a nappal megvilágított területre. Az "X" segítségével hívd Hedviget, add oda neki a csemegét, majd az hálából leereszt neked egy létrát. Menj oda, nyomd meg az "X" gombot, majd mássz fel rá.

A padlás veszélyes, ezért óvatosan és megfontoltan közlekedj. Néhány gerenda el fog mozdulni ha rálépsz, melynek hatására Harry

vissza fog esni az alsó szintre. Használd a Lumos-t, majd amikor az elhalványul, látni fogod, hogy melyek azok a padlóelemek, melyek saját életet élnek. Lassan sétálj át a padlás túlsó végébe, ahol egy lyukas falat fogsz látni. Még ne menj be. Előbb fordulj balra, ahol lesz egy másik lyuk, benne pedig egy Varázskártyát rejtő láda. Vedd fel, majd menj be az előző lyukon a következő helységbe. Ott két ajtó van, de az egyik mágikusan van lezárva, úgyhogy csak a másikat lehet használni.

Az ajtó egy lépcsőházba vezet. Menj le, majd szaladj a dobozokhoz, utána pedig a jobb oldali falhoz. Miután Harry nekitámaszkodott, kerüld meg a dobozokat és nyomj egy "X"-et. Sétálj le a lépcsőn, majd menj az újabb dobozokhoz. "X"-szel emeld fel őket egyenként és tedd félre úgy, hogy szabaddá váljon az út. Miután a torlaszt sikeresen szétszedted, menj a gombhoz és nyomd meg újra az "X"-et. Ez egy kaput kinyitó gombpár egyik darabja, mely a továbbhaladásunkat hivatott megoldani.

Menj a dobozoknál lévő szűk résen át a másik szobába, vedd ki a ládából a Varázskártyát, majd nyomd meg az itteni gombot is. A kapu végre ki fog nyílni és lemehetsz az utcára, a Zsebpiszok közbe.

Jobbra látni fogsz egy lépcsőt, amelyik egy útkereszteződéshez vezet. Sétálj le, majd ismét menj balra, ahol már Ginny és Mrs. Weasley várni fognak érkezésedre. Ginny elpanaszolja, hogy elvesztett valamit, de Mrs. Weasley azt tanácsolja, hogy előbb vásárolj be az iskolára, majd azután segíts csak a kislánynak. Az asszony ezek után ad neked egy Ezüst Sarlót, melyet a hop-poros balesetednél vesztettél el a tűzhelyben. Kövesd Weasley-éket és Flourish & Blotts-hoz (Czikornyai és Platza), menj be és vedd meg a Standard Book of Spells (Grade 2) nevű könyvet. Ha egyszer megnyomod az "X"-et, akkor ki fogja írni az árát, ha még egyszer, akkor meg fogod venni.

A Standard Book of Spells (Grade 2) megtanítja neked, hogy hogyan lehet erősebben elvégezni az eddig is ismert varázslatokat. Ez a gyakorlatban úgy fog kinézni, hogy nyomva tartod a gyorsvarázs gombot, majd miután a mutató megtelt, elengeded. Ha túl sokáig hagyod lenyomva a gombot, akkor a varázs túltöltődik és haszontalan lesz. Ha a feltöltött varázslatot sokáig nem sütöd el, akkor az fordítva fog hatni, és Harryt találja majd el. Nem nehéz megjegyezni az alapszabályokat, de vigyázni kell vele!

A Flipendo bűbájnál tartsd nyomva a gombot, amíg fel nem töltődik a varázslat. Ha a pálca kékből lilába vált át, akkor engedd el, melynek hatására Harry fel fog ugrani a levegőbe, kiáltani fog egyet, majd a teljesen feltöltött varázslattal le fog csapni. A Lumos-nál számold a varázspálcával leírt köröket és egy másodperccel később engedd el. Ha a pálca pirosba vált, akkor túltöltődött és kezdheted újra a varázslatot.

Menj ki a Czikornyai és Platza-ból, majd hagyd Ginny-nek, hogy elmesélje, mit is vesztett el pontosan. Miután elmondta, elárulja azt is, hogy a környező hordókban pénzt fogsz találni, ha összetöröd azokat. Célozz be egy hordót, hagyd, hogy a Flipendo feltöltődjön, majd törd szét vele. Ha mind a négy hordót kifosztottad, menj vissza jobbra, sétálj a Czikornyai és Platza irányába, majd keress egy rést a falon és mássz be rajta. Balra két újabb hordót fogsz látni, melyekből további aprópénzt tudsz kiszedni. Tedd meg, majd fordulj jobbra és keresd meg a Foltozott Üst (Leaky Cauldron) nevű helyet.

Miután beléptél, fordulj balra, törd össze mind az 5 hordót, menj tovább és essél le a csapóajtón. A pincében egy gombot fogsz látni Harry előtt. Nyomd meg, vedd fel a szétszóródott pénzdarabokat, majd menj be a jobb oldali ajtón. Itt ismét három tündérmanó és három ketrec lesz. Ha sikerült mind a három kis fenevadat visszatessékelned a kalitkájukba, akkor jutalmul egy újabb Varázskártyát fogsz kapni. Menj a második ketrechez, fordulj meg, és látni fogsz két pókhálós hordót, melynek egyike lyukas. Mássz bele és menj át vele a túloldalra. Itt egy ládát fogsz látni, melyben egy Varázskártya lapul. Vedd fel és mássz vissza. Menj oda, ahol az előbbi tündérmanós akciónál a hordók betörték a falat, majd mássz le. Ha ezzel megvagy, akkor keress egy ajtót és lépj be rajta.

Miután beléptél, egy cső fog leesni a plafontól, ami majdnem agyonnyomja Harryt és eltorlaszolja a visszavezető utat. Még ne ugorj le a platformról, hanem menj a fal mellé, majd tovább a másik oldalon lévő ugyanilyen párkányhoz, amin egy doboz van. Állj oda, nyomd meg az "X"-et és lökd le a földre. Ugorj utána, majd told végig a szobán a fal túlsó oldalához. Mássz fel rá, majd onnan át a párkányra, hogy elérd a lépcsőt.

A pincehelység elhagyása után vedd fel Ginny éppen abban a pillanatban elejtett könyvét, majd menj be a Foltozott Üst-be, ahol előbb a pincébe estél. Vedd fel a pénzérmét és hagyd el a helységet.

Törd össze a másik két hordót is (ott vannak, ahol az előzőek voltak) és vedd fel az Ezüst Sarlót, majd menj vissza a réses falon és sétálj a Czikornyai és Patza utcáján a lépcsőkig. Ahol a négy hordót nemrég összetörted, látni fogod a Gamble and Japes Wizarding Joke Shop-op, avagy a Huntzut és Zsupsz Mágikus Tréfák Boltját. Menj be, és találkozni fogsz a Weasley ikrekkel, Fred-del és George-dzsal. Ők most nincsenek beszédes kedvükben, úgyhogy nem fognak hozzád szólni. Hagyd őket bambulni és sétálj oda a bejárattól balra lévő könyvespolcra. Használd a Lumos varázslatot, melynek hatására az egyik könyv zölden fog világítani. Nyomd meg az "X"-et, lépj be a titkos ajtón, foszd ki az ott álló szekrényt, és a ládából vedd ki a Varázskártyát. Menj vissza a boltba és a lenti pultnál vásárolj egy doboz bűzpatront (Stink Pellets-et). A bal oldali ajtón belépve használd a feltöltött Flipendo-t, majd a megnyílt platformon ügyeskedd át Harry-t, hogy megszerezhesse Ginny elvesztett pennáját. A környező hordókat törd szét, majd vedd fel a pénzeket (és a pennát), azután hagyd el a boltot.

Indulj el a Foltozott Üst irányába, törd össze az utadba kerülő hordókat majd fordulj meg. Hagyd el a Huntzut és Zsupsz Mágikus Tréfák Boltját, majd bal oldalt keresd meg a The Magical Menagerie-t, azaz a Mágikus Menazséria nevű üzletet. Lépj be, foszd ki a hordókat és menj be a kapun. A boltos ezek után azonnal ki fog téged tessékelni a boltból, de ne törődj vele, osonj vissza. A távolabb lévő jobb oldali falon egy kapcsolót és egy zárt ajtót fogsz látni. Osonj oda (gyengén előretolva a bal oldali kart) úgy, hogy a szoba közepén lévő könyvespolcok takarjanak a bolttulajdonos elől.

Nyomd meg a gombot, melynek hatására az ajtó ki fog nyílni. Ebben a szobában fogod megtalálni Ginny elhagyott mérlegét, ami vegyél föl, majd a közeli ládából tedd magadévá a Varázskártyát. Ha kész, akkor itt már nem lesz több dolgod, elhagyhatod a boltot. Ha az eladó észrevesz, akkor egy pár másodpercre feltartóztathatod a Flipendo varázslattal.

A boltból kilépve indulj el jobbra, vissza a Weasley famíliához. Add vissza Ginny-nek a cuccait, cserébe pedig Mrs. Weasley fog neked adni egy Varázskártyát. Ezek után nagy büszkén közli majd veled, hogy Gilderoy Lockhart a Czikornyai és Patzában dedikál, úgyhogy azonnal oda kell sietnie az egész csapatnak. Még ne kövesd őket, hanem törd össze a Foltozott Üst előtt álló hordókat, majd indulj el a Mágikus Menazséria nevű bolt felé. Az út másik végén lesz egy Mr. Mullpepper's Apothecary nevű patika, melybe szintén be kell még nézned. Lépj be, menj oda a pulthoz és vegyél egy bájital fiolát (Potion Vial-t). A szoba közepén lesz egy üst, benne rengeteg energiaitallal. Állj elé, nyomd meg az "X"-et, majd miután Harry teletöltötte a fioláját, hagyd el a boltot.

Már nincs több elintéznivaló, mehetsz a Czikornyai és Patzába (a Flourish and Blotts-ba) megnézni Lockhart-ot, Harry későbbi sötét varázslatok kivédése tanárát. Lockhart azonnal megismeri Harry-t és kihasználva az alkalmat bejelenti, hogy ősztől ő is a Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskolában fog tanítani. Draco persze most sem fogja kibírni beszólás nélkül, és azzal kezdi el Harry-t csúfolni, hogy Ginny a barátnője. Ginny rákiabál Draco-ra, majd feltűnik Lucius, aki ad a kislánynak egy könyvet, majd a Weasley család szegényes anyagi helyzetén kezd el viccelődni. Lockhart ezután magához rántja Harry-t és tanácsokat ad neki, hogy hogyan használja ki ismertségét. Amikor feltűnik Ron, végre kiszabadulhatunk a csöppet sem rokonszenves társaságból. Irány a Roxfort!

V.9.3. A fúriafűz

Mivel a vonatot lekésték, a fiúk a család öreg repülő Ford-jával kénytelenek elindulni az iskolába. Miután Ron sikeresen rázuhant a fúriafűzre, Harry a fa tetején találja magát. Itt végre újra visszanyered az irányítást, úgyhogy első teendőként mássz le a fáról. Ahogy lentebb ereszkedsz, látni fogsz két ágat, melyek előre és hátra himbálóznak, csapkodva a földet. Amikor a földön vannak, ugorj át a résen és menj tovább lefelé. Amikor eléred a talajt, fordulj balra, Flipendo-val kényszerítsd békére a gyökérzetet és fuss arrébb. Amikor a második gyökérhez és a fürgebabhoz érsz, a törzsnél találni fogsz egy csoki békát. Vedd fel, majd az óra járásával ellenkezően fusd körbe a fát. A negyedik gyökeret szintén Flipendo-val tudod leküzdeni, és ha megvan, akkor ugorj fel a mögötte lévő párkányra és indulj tovább.

Az utadba kerülő ágak elől ugorj el, majd menj a keskeny párkányra, mely a gyökerek és a bokrok között van. Innen ugorj le a földre, de vigyázz, nehogy visszakerülj a fúriafűz ágai közé. A fa mellett lesz egy láda, benne pedig egy csoki béka. Ha fogytán Harry ereje, akkor menj oda és edd meg, ha pedig nem, akkor ne foglalkozz vele. Menj a pirosan izzó részre és Flipendo-val távolítsd el az utat elzáró gyökereket.

Egy ösvényre kerülsz, mely egy nyílt területre vezet majd. Itt még mindig nem értek véget a megpróbáltatások, hiszen bármerre mész, a fa csapkodni fog az ágaival, ráadásul a tündérmanók is előbújnak majd a bokrok közül. A kis bestiák fürgebabbal fognak dobálni, de ha 12-t legyőzöl közülük, akkor egy kivételével a többi el fog menekülni. Alkalmazd a Flipendo bűbájt, hogy eldobja a fürgebabot, majd gyújtsd fel a fahasábot, melyen állt. Ahol a tündérmanó volt, ott egy kicsivel arrébb találni fogsz egy ládát, benne egy vadonat új Varázskártyával. Vedd fel, majd ezek után rohanj a fürgebaboktól mentes terület irányába. Itt egy csoki békát rejtő láda található. Edd ki belőle az édességet, majd tovább, amíg el nem érsz a tündérmanók kis barlangjáig. Osonva haladj tovább óvatosan, és a ládából vedd ki a Varázskártyát. Menj vissza, fuss el a két fürgebab mellett, és keress egy helyet itt, ahol hívni tudod Hedviget. Harry szeretett baglya egy üzenetet fog hozni, melyben le van írva, hogy hogyan lehet legyőzni a Gytrash nevű lényeket.

Menj le a lejtőn, és máris össze fogsz futni az első Gytrash-okkal. Ezek a kutyaszerű szellemek egyedül a Lumos varázslat által kibocsátott fénytől félnek, ezért ezt kell majd alkalmaznod. Töltsd fel a varázslatot, de vigyázz, mert ők is támadni fognak. Térj ki az utukból, majd ha meggyújtottad a pálcát, akkor békén fognak hagyni, sőt még támadni is tudsz. Ha kialszik a fény, akkor újra rád fognak mozdulni, ezért gyorsan újra kell tölteni a varázslatot. Ha az izzó pálcát néhány másodpercig feléjük tartod, akkor az bántani fogja őket, és egyre gyengébbek lesznek. Nyüszíteni és ugatni fognak a fájdalomtól, három ilyen Lumos támadás után el fognak menekülni, de a helyébe újak jönnek. Egy szellem leharcolásához összesen hat Lumos támadás kell, de ne ijedj meg, könnyebb velük elbánni, mint ahogy itt le van írva. Ha sikeresen legyőzted őket, akkor keresd meg a gyökerekkel elzárt kijáratot. Flipendo-val vágj magadnak utat és máris a következő helyszínen találod magad.

Egy tündérmanókkal teli szobában állsz. Ők sosem fogják abbahagyni a támadást, úgyhogy gyorsan menj fel a rámpára és szaladj oda az üsthöz. Ha az energiaitalod fogytán van, akkor töltsd fel, és ha kell, idd is meg. Az üsttől balra keress egy helyet, ahonnan át tudsz ugrani a Varázskártyát tartalmazó ládához. Vedd fel a Kártyát, majd nézz balra. Két fürgebabot fogsz látni egy kicsivel távolabb, melyeket pálcáddal küzdj le, majd a fa mögötti ládából vedd ki a csoki békát. Itt már végeztél, úgyhogy menj az üst felé és bűvöld meg a másik két fürgebabot is, hogy elérd az általuk védett átjárót.

Ha sikerült átkelned, akkor itt az idő, hogy Ron segítségére siess, és még egyszer utoljára megküzdj a fúriafűzzel. Két ágat fogsz látni, ami Harry-t próbálja agyonnyomni. Vigyázz, mert ha mellé is csap, akkorát üthet a földre, hogy Harry eleshet a rázkódástól. Flipendo-val célozd be ezeket az ágakat, melynek hatására a fa mérgesebb lesz és felemelve "karjait" szabaddá teszi az utat a sebezhető pontjához. Minden egyes alkalommal, amikor sikerül telibe találnod a fát, Hedvig a segítségedre fog sietni egy kis étellel, hogy visszanyerd az elvesztett energiát. Lesznek olyan részek, amikor a fűzfa felkapja az autót és nekicsapkodja a földnek. Ilyenkor ügyesen térj ki az útjából, majd támadd ismét a "szemét", az egyetlen helyet, ahol meg tudod sebezni. Négy telitalálat után le fogja tenni Ron-t, és szabaddá teszi az utat az iskolához.

Az animációban Harry és Ron Pitonról kezdenek el beszélgetni, aki hirtelen megjelenik a hátuk mögött. A professzor megjegyzi, hogy mekkora kárt tettek a fúriafűzben és hogy ezt jelenteni fogja McGalagony-nak, de most menjenek a Griffendél klubhelységbe. Amikor újra tudod irányítani Harry-t, akkor induló el vele jobbra és a sarkon befordulva vedd fel a fiolát. Egy üzenetet találsz benne, valamint egy új Varázskártyát. Fordulj meg és kövesd Pitonékat a Roxfort felé. A két ajtós főbejáraton menj be, majd kövesd Ron-t fel a lépcsőn, egészen az ajtóig. Itt fogsz találkozni Félig Fej Nélküli Nick-kel, a Kövér Dámával és Hermionéval, aki elárulja neked a bejutáshoz szükséges jelszót.

A klubhelységben Ron beszélni fog Harry-nek Fred és George boltjáról. Miután befejezte, lopózz az olvasószobában a könyvespolcok mögé, hogy Percy nehogy észrevegyen. Ha elkap, akkor nincs nagy baj, hiszen csak a szobából küld ki, de lehet utána még bármennyiszer próbálkozni. Az olvasószoba végén lévő festményen keresztül eljuthatsz a Weasley ikrek boltjáig. Itt mindenféle dolgot tudsz majd vásárolni, köztük Varázskártyákat is.

Jobb oldalt találni fogsz egy ingyen Varázskártyát, de vehetsz a srácoknál még egy Alohomora könyvet és egy fiolát is. Sajnos ezekre most még nincs pénzed, úgyhogy ha szükséged van rá, akkor térj ide vissza később. A helyszínen maradva menj jobbra, majd keresd meg a titkos rejtekhely bejáratát. Miután beléptél, egy ládát fogsz látni, rajta valami zöld trutyival. Most még nem tudod róla leszedni a masszát, mert még nem tanultad meg a megfelelő varázsigét. Jegyezd meg, hogy hol van a láda, hogy később visszatérhess ide. A rejtekhely másik kijárata az olvasóterembe vezet, ahonnan vissza tudsz menni a klubhelységbe. Ron már lefeküdt, de beszélgethetsz még Hermionéval, Wood-dal és Ginny-vel. Sétálj az üzenőfalhoz, vedd fel a Várzskártyát, majd menj aludni.

V.9.4. Az első tanítási nap

Elérkezett a másnap reggel, az első tanítási nap. Miután Harry felkelt, menj vele a jobb oldali két ágy közé, és a ládából szedd ki a Varázskártyát. Tedd el, majd sétálj le a lépcsőn a klubhelységbe, ahol találkozni fogsz Ronnal, aki éppen azon elmélkedik, hogy vajon milyen órával is kezdik az évet. Miután kibeszélgettétek magatokat keresd meg az üzenőfalat (a Message Board-ot) és olvasd el rajta az írásokat. Ha kész, nem kell átmenned az olvasószobán, mert Fred és George csak éjjel árusítanak. Itt már nincs teendő, hagyd el a klubhelységet.

A Kövér Dáma portréja előtt három diák szokott álldogálni. Ha ott vannak, akkor cserélgethetsz velük Varázskártyákat. A lány a 81-től 43-ig számozott lapokat árulja, a Griffendéles fiú a 36-tól 84-ig számozottakat, a harmadik pedig a 61-től 77-ig tartókat.

Az osztálytermekben lévő asztalokban találsz néhány drazsét, de most ne menj be az erről a folyosókból nyíló szobákba, hanem haladj egyenesen a mozgó lépcsőkhöz. Ron már ott vár, és ha megérkezik a lépcső, akkor azonnal ugorj rá. Menjetek le a hatodik emeletre, be az ajtón, majd az onnan nyíló hátsó teremből vedd fel az elhagyott Varázskártyát. Ha kész, akkor menj ki, majd a lépcsőn le az ötödikre. Itt az Ancient Runes osztályteremből szedd össze a drazsékat, vedd fel az elvesztett Kártyát, majd foszd ki a mellette lévő ládát is. Már itt sem lesz semmi tennivaló, ezért indulj tovább, le a második emeletre. A bal oldali ajtó lesz a lánymosdó, melybe belépve egy újabb Varázskártyát fogsz találni. Hagyd el a mosdót és sétálj a földszintre, ahol Ron már feszülten csak rád vár.

A bejáraton áthaladva újra találkoztok Félig Fej Nélküli Nick-kel. Ha kibeszélte magát, akkor menj a központi lépcsőkhöz (Ron odavezet), sétálj le rajta és jobbra fordulva látni fogsz egy Varázskártyákkal üzletelő srácot. A 2-es számú kártyát (Cornelius Agrippa-t) kínálja fel a 99-esért (Gregory the Smarmy-ért) cserébe. Fogadd el az ajánlatot, és ne aggódj az elcserélt kártyák miatt, úgyis lesz belőle másik egy későbbi pályán. Ha sikerült az üzletet nyélbe ütni, akkor menj a kijárat előtt álló Ron-hoz, majd együtt hagyjátok el a helységet.

Belépve a szobába újabb három tanulót fogsz látni, akik szintén Kártyákat cserélgetnek. A fiú a 93-as Glenda Chittock-ot adja a 97-es Mirabella Plunkett-ért. A közelebb álló lány a 75-ös Mungo Bonhan-t kínálja a 13-as Andors the Invictible-ért cserébe, a harmadik pedig a 78-as Orsino Thurston-tól akar megválni egy 98-as Dympha Furnage ellenében. Ezek a diákok nem állnak itt mindig, szóval ha most nem látod őket, akkor majd találkozol velük később, ha legközelebb erre jársz.

A cserélgetés után kövesd Ron-t, hogy elvezessen a flying pitch, azaz a repüléstan órára. Ez lesz az első idei Roxfort tanóra, úgyhogy jól kell teljesítened! Madam Hooch az animációban Neville-t oktatja ki a sajátos repülési stílusról, majd megkéri Harry-t, hogy segítse a tavaly tanultak felelevenítését. Itt visszakapod az irányítást, sőt rögtön repülnöd is kell. Az irányítás itt is hasonló, mint a földön, de ha nem megy, akkor olvasd el a végigjátszás előtti "Irányítás" részt a leírásban.

Első feladatként végig kell repülnöd az iskolaudvar felett lebegő karikákon. A bal oldali analóg karral állítsd irányba a seprűt, majd az "X" lenyomásával gyorsíts. Összesen 13 vagy 14 karikán kell keresztülszállnod időre, de ne félj, lesz lehetőség a visszafordulásra, ha egy kimaradna. A repülésre 2 és fél perc áll rendelkezésre, de figyelj, mert lesznek olyan karikák, amelyek egy kör mentén forognak, sőt olyanok is, melyek fel és le mozognak. Ha sikerrel vetted az akadályt, akkor teljesítetted a tanóra anyagát. 0 és 25 pont között D osztályzatot kapsz, a Griffendél pedig 40 pontot. 26 és 50 pont között C osztályzat jár 50 ponttal, 51 és 60 között B osztályzat 60 ponttal, 61 és 70 között A osztályzat 70 ponttal, 71 és 85 közötti eredménynél pedig A+ osztályzat, a Griffendélnek pedig 80 pont a háziversenyre. Ha sikerül több mint 86 pontot szereznod, akkor dicséretben részesülsz, a házad pedig megkapja a legmagasabb, 90 pontot.

A repüléstan óra után újra össze fogunk futni Ronnal, aki bejelenti, hogy nagyon fáradt és ezért megy aludni. Most lehet egy kicsit kalandozni a Roxforton belül, de akár rögtön mehetsz te is lefeküdni. Ha a másodikat választod, akkor ne feledd el útközben megnézni az üzenőfalat. Ha a hálóterembe értél, akkor a Nefeleddgömböt vedd elő és "X"-szel fejezd be a napot.

V.9.5. Neville békája

Az éjszaka közepén ébredsz fel, ezt a küldetést ugyanis csak ekkor

lehet elvégezni. Menj le a klubhelységbe, ahol Hermionéval kell beszélgetni egy rövidet. Miután elmondta, hogy Neville csapdába esett Trevor keresése közben, elküld minket a könyvtárba egy gyors információszerzésre. Ha szükségét érzed, akkor meglátogathatod Fred és George boltját, de most még nincs elég drazséd, hogy bármi komolyra költhessed. Menj a kijárathoz és a Kövér Dáma portréja után fordulj jobbra. A festmény mellett lesz egy zárt ajtó, attól jobbra pedig egy könyvespolc. Ez a könyvespolc szolgál zsupszkulcsként a negyedik emeletre, de most még a megfelelő varázsige hiányában nem fogod tudni használni. Sétálj a lépcsőhöz, menj le rajta (a hangokkal ne törődj) és nyomd meg a felső kapcsolót, hogy belépést nyerj vele a negyedik emeleti folyosóra. Menj túl a könyvespolcokon egészen a falig. Jobbra lesz egy titkos ajtó, mely a második emeletre vezet. Nyisd ki, menj le, de vigyázz, mert különböző lényeg garázdálkodnak itt, akiket a Flipendo-val lehet csak legyőzni. Vedd fel az elrejtett két Varázskártyát (az egyik a folyosóból nyíló szobában van, a másik pedig a lépcső tetején), majd menj vissza, mert most még nem tudsz eljutni a második emeletre. A negyedik emeletre visszatérve menj a mozgó lépcsőkhöz, és segítségükkel menj a másodikra, ha odaértél, akkor pedig lépj be a könyvtárba.

A könyvtárban prefektusok járőröznek, akik ha elkapnak, akkor visszaküldenek és levonnak 5 pontot a Griffendéltől. Osonj be (gyengén előrenyomva a bal oldali analóg kart) és az asztalok mögött bujkálva ügyeskedd át magad a termen úgy, hogy ne vegyenek észre. A könyvtár végében a bal oldali árnyékos részen van egy ajtó, melyen be kell menned.

Belépve pont előtted lesz a keresett könyv, a Marauding with Monsters. Tedd el, osonj vissza a kijárathoz (a prefektusokat megzavarhatod Flipendo-val, ha észrevesznek), majd ha kiértél, akkor rohanj a lépcsőkön le a földszintre. Itt is prefektusok őrzik a rendet, úgyhogy osonj el mellettük, majd menj az üvegházhoz, ahol Bimba professzor szokta tartani az óráit. Ez a hely a Roxfort udvarán Hagrid kunyhója és a fúriafűz közti területen van. Vigyázz, mert előfordulhat, hogy az udvaron szellemkutyák fognak rád támadni.

Menj az üvegházhoz, de ne lépj be az épületbe. Vedd fel az itt elszórt drazsékat, majd a központi üvegház mögött keresd meg a járdát. Ezen haladj tovább egészen addig, míg egy zárt ajtóhoz nem érsz. Jobbra látni fogsz három fürgebabot, melyek egy titkos bejáratot őriznek. Harcold le a növényeket, mássz be a lyukon, majd itt is küzdj meg a két fürgebabbal és a szőlővel. Tovább haladva vedd fel a Diffindo könyvet, küzdd le a szőlőket és a fürgebabot, tedd magadévá a Varázskártyát, majd menj a szoba közepén lévő Wiggenweld üsthöz. A fiolát töltsd meg, majd a Diffindo varázslattal vágj magadnak utat vissza a Griffendél klubhelység irányába.

Visszafelé haladva a második emeleten meg fogod találni a kővé dermesztett Félig Fej Nélküli Nick-ket. McGalagony professzor azonnal elkap téged és Dumbledore irodájába küld. Az igazgatóiban egy animációt kell végignézned, melyben Harry elmondja, hogy semmi köze a történtekhez, majd szabadon távozhat. Amikor visszakaptad az irányítást Harry felett, akkor a harmadik emeleti folyosón kezdesz. Menj a hetedig emeleti klubhelységbe, a Kövér Dáma portréján lépj be, majd Diffindo varázslattal szabadítsd ki Neville-t a függöny fogságából. Jutalmul két Varázskártyát fogsz kapni, majd ha összeszedted őket, akkor menj Hermoinéhoz és meséld el neki Félig Fej Nélküli Nick támadását. Hermione nagyon fáradt, ezért nem hallgat végig és elmegy lefeküdni. Tégy te is így - az ágyhoz érve a Nefeleddgömbben nyomj a "nap befejezése" pontra.

V.9.6. A párszaszájú

A következő nap a hálóteremben ébredsz. Menj a lépcsőkhöz, ahol Hermione elmeséli, hogy ma sötét varázslatok kivédése órád lesz a harmadik emeleten. Kövesd a teremhez, majd együtt lépjetek be. Gilderoy Lockhart a varázslópárbajra fog oktatni, majd elküld az "Expelliarmus bajnokságra".

Egy kör alakú szobában kezdesz. Nyomd meg a jobbra lévő kapcsolót, melynek hatására a tűzből gömbök emelkednek ki. Célozd be őket, majd alkalmazd a Flipendo varázslatot a legyőzésükre. Ha támadnak, akkor ugorj el az utukból, majd ha sikerült az összessel megbirkóznod, akkor mássz át azon a falon, ahol a gomb volt. A másik szobába érve menj balra a Griffendél falikárpithoz. Használd a Diffendo varázslatot, melynek hatására leesik a falról, és egy ajtó jelenik meg mögötte. A szobába érve a Wiggenweld üstnél töltsd fel a fioládat, majd menj a jobbra lévő ajtóhoz és lépj be rajta.

Jobbra lesz egy újabb kapcsoló. Ereszd ki vele a gömbö(ke)t, majd rohanj a rámpához. Ha a tömbhöz értél, akkor fordulj meg és Diffindo-zd le a labdákat. Ha mindegyiket elpusztítottad, akkor az egyik fal egy kicsit bele fog süllyedni a padlóba, elérhetővé téve ezzel egy újabb gombot. Nyomd meg, majd harcolj meg ismét a gömb(ökk)el. Ha kész, akkor menj a következő kapcsolóhoz, melyet a kalitkánál találsz. A tündérmanót Flipendo-val kényszerítsd vissza ketrecébe, majd nyomd meg a gombot. Ha a harmadik labdatámadást is sikeresen túlélted, akkor a fal le fog süllyedni a padlóba, majdnem szabaddá téve ezzel a továbbjutást biztosító utat. Menj vissza a kapcsolóhoz, zárd be a tündérmanót és nyomd meg. Egy platform fog megjelenni, mely az utolsó gömböt kiereszti kapcsolóhoz vezet. Nyomd meg, harcolj meg a labdával, a ládából vedd ki a csoki békát és menj az ajtóhoz, hogy végre elhagyd ezt a termet.

A következő szobában egy hidat fogsz látni és két gömböt. Jobbra egy zárt ajtó van, mellette balra és jobbra pedig egy-egy hatalmas tömb. A tömböket tartó köteleket szakítsd el Diffindo-val, majd segítségükkel küzdd le a gömböket. A kiszabadult tündérmanókkal ne törődj, inkább rohanj át a hídon a következő ajtóhoz.

Egy nagy piros kétszintes terembe fogsz érkezni. Menj a földszinten a végébe, majd ugorj fel a falra. Mássz fel a tetejére, a tüzes szobrokat pedig intézd el Flipendo-val és rohanj el előttük, mielőtt újra fel nem "élednének". Az utolsó ilyen szobor előtt balra lesz egy csoki béka, jobbra pedig a kijárat. A következő szobában a Diffindo varázslat segítségével a gömbök be fogják törni a csapóajtót. Ha sikerült az akció, akkor mássz le az alsó szintre és indulj a következő ajtóhoz.

Az utolsó szobában lesz az Expelliarmus könyv. Óvatosan mássz le a falon, majd tedd magadévá a lexikont. A vízköpő szobor életre fog kelni, akivel most meg kell harcolnod. Menj egy kicsit távolabb

tőle, és amikor átkot szór rád, akkor az Expelliarmus-szal fordítsd ellene. Csak a saját varázslatai sebzik meg, úgyhogy felesleges bármilyen mást próbálnod ellene. Az összecsapás során az Expelliarmus-t nem kell teljesen feltöltened, anélkül is hatásos lesz. Összesen kilencszer kell visszafordítanod a varázslatát, melynek hatására a kőszobor széttörik, és így végre elhagyhatod a pincehelységet.

Az osztályterembe visszaérve Lockhart 40 pontot ad a Griffendélnek, majd megkér téged, hogy Expelliarmus tudásodat gyakorold élesben is, méghozzá egy varázslópárbajon. Piton professzor Draco Malfoy-t fogja kiválasztani ellenfelednek, akit csak úgy tudsz legyőzni, ha ötször eltalálod mágiával. A varázslópárbaj nem nehéz feladat, főleg ha ember ellen kell küzdened. Amikor megtámad, akkor Expelliarmus-szal fordítsd vissza a varázslatát úgy, hogy nyomva tartod a célzás gombot. Ha eltalál, akkor Diffindo-val zavard meg az ellenfelet, melynek hatására nem lesz képes kivédeni a következő átkot. Ha legyőzted Malfoy-t, akkor ő még használni fog egy utolsó varázslatot, a Serpensortia-t. A Serpensortia hatására egy hatalmas kígyó fog kimászni pálcája végéből, nem kis pánikot okozva a diákok között. Harry ekkor párszaszóul kezd beszélni, majd Piton eltünteti a kígyót. A nem mindennapi helyzet után Hermione elmondja, hogy párszaszájú vagy és beszélsz a kígyók nyelvén. A diákok ezután azt hiszik, hogy Harry Mardekár utódja és ő nyitja fel a Titkok Kamráját. Az izgalmak után Ron közli, hogy ideje elmenni a kviddicsedzésre, hiszen közeleg a bajnokság. Hagyd el a Roxfort épületét, fordulj balra és sétálj a kviddics stadionhoz.

Az edzésen Wood (a Griffendél csapatkapitánya) elismétli a játék alapjait. Ha befejezte, akkor szállj fel a seprűvel, repülj át a karikákon és indulj el az Aranycikesz felé. Gyorsíts fel a háromszöggel hogy utolérd, majd ha közel repültél hozzá, akkor nyomd meg az "X"-et és Harry automatikusan el fogja kapni. Miután sikeresen elkaptad az aranycikeszt, Wood közli, hogy a Hugrabug szeretne egy edzőmeccset játszani a Griffendél ellen.

A meccsen kerüld ki a játékosokat, a gurkók elől ügyesen térj ki, és ne foglalkozz mással, csakis az aranycikesszel. A meccset az a csapat nyeri, melynek a fogója az aranycikeszt elkapta, szóval ügyesnek kell lenned! Ha sikerült, akkor a Griffendél 80 pontot fog kapni és Wood visszaadja neked a Nimbus 2000-est azzal a kísérőszöveggel, hogy nyugodtan gyakorolhatsz még.

Az edzés után Draco és csatlósai éppen Ronnal és Hermionéval vitatkoznak. Ron közli Dracóval, hogy csak azért lett fogó, mert az apja az egész Mardekár csapatot Nimbus 2001-es seprűkkel támogatja. Hermione helyesel, majd Malfoly sárvérűnek nevezi őt. A szócsata után a diákok elmennek a saját körletükbe, de te maradhatsz még gyakorolni a kviddics fortélyait. Ha végeztél, akkor menj a hálóterembe és válts át a következő napra.

V.9.7. A könyvtár

Ismét az éjszaka közepén ébredsz fel. Menj a klubhelyiség bejáratához és találkozz Hermionéval, aki közli, hogy a könyvtár lezárt részlegéből szeretné megszerezni a Hogwarts: A History című könyvet. Persze Harry igazi úriemberhez méltóan felajánlja, hogy elhozza neki. Hermione azzal a jó tanáccsal indít el téged, hogy vigyázz a prefektusokra!

A könyvtár a második emeleten van, ezért le kell menned oda. Használd a lépcsőket, majd ha odaértél, akkor menj a folyosó végében lévő terembe. A könyvtárban cselezd ki a prefektusokat, és ha nem vettek észre, akkor osonj a szoba jobb hátsó részében található ajtóhoz. Nem nehéz megtalálni, mert aranyszínűen világít. Ebbe belépve még több prefektus elől kell bujkálnod, de vigyázz, mert ha elkapnak, akkor kiküldenek és levonnak a Griffendéltől öt pontot! Ha bajba kerülnél, akkor a Flipendo varázslattal megzavarhatod őket. Osonj a szoba végében lévő portréhoz.

A portrén túl a könyvtár lezárt részlege fogad. Egy magas termet fogsz látni, mely a plafonig tele van, zsúfolt könyvespolcokkal. Fordulj jobbra, és a létrán mássz fel. Kapaszkodj át, majd menj a következő létráig. A könyvekkel vigyázz, mert ha megzavarod őket, akkor lelökhetnek a magasból! Tovább haladva egy kis idő múlva egy ajtóhoz érsz, melyen lépj be. Ez egy nagyobb terembe vezet, melybe belépve fordulj balra és menj egyenesen a zöld trutyival bevont ajtóig. A ládából vedd ki a bagolycsemegét, menj a szoba másik végébe és hívd magadhoz Hedviget. Vedd el tőle az üzenetet, add oda neki a bagolyeleséget, és amikor felszáll, leereszt neked egy létrát. Menj a zöld masszás ajtóhoz, mássz fel bal oldalt leereszkedett létrán, fordulj meg és ugorj át az ajtó feletti párkányra. Mássz a következő könyvespolcra, menj tovább, a kötelet szakítsd el Diffindo-val és haladj egyenesen. Ugorj át a könyvespolcokon, és ha jól csináltad, akkor máris elérted a Hogwarts: A History nevű lexikont. Vedd fel, és jutalmul kinyílik a kijutást biztosító ajtó. Ugorj le és fordulj balra az ajtóhoz.

Belépve rajta egy zöld nyálka fogja eltorlaszolni a jobbra vezető utat. Itt nem tudsz átjutni, úgyhogy menj le a bal oldali lépcsőn a következő ajtóig. Egy könyvespolc életre fog kelni, melyet a Flipendo-val tudsz legyőzni. Csak akkor lesz hatásos, ha akkor bűvölöd meg, amikor a könyveket dobálja feléd. Miután legyőzted, emeld a tőle jobbra lévő tömböt és rakd oda, ahol az előbb harcoltatok. A négyzet alakú könyvespolc elé rakd le és mássz fel a segítségével. Felérve Flipendo-val tudod leküzdeni a röpködő könyveket, majd ugorj a következő szekrényre, itt ismételd meg az előbbi akciót, de vigyázz, mert a szellemek elől ki kell térned. A szoba végéhez érve meg fogod találni a Skurge könyvet. Ebből megtanulhatod a varázslatot, mely semlegesíti a játékban extoplasma-nak hívott zöld nyálkákat. Miután megvan, menj vissza oda, ahol a Hogwarts: A History nevű lexikont találtad és fordulj balra, ahol a zöld trutyi van. A Skurge bűbájjal hatástalanítsd az ectoplasma-t és lépj be az ajtón. Menj egyenesen a fáklyák mentén, míg egy kör alakú terembe nem érsz. Itt négy zöld massza fogja eltorlaszolni az utakat és lesz még egy eltorlaszolt ajtó is.

A zöld masszákat hatástalanítsd a Skurge varázslattal, mely akció után meg fog jelenni a szobában Malfoy, Crak és Monstro. Malfoy rád fogja uszítani Crakkot. Minden masszával elzárt járat mögött van egy-egy szoba, bennük pedig egy-egy gomb. A négy gomb megnyomása után nyílik ki a kijárat, de ha már kettőt megnyomtál, akkor meg fog támadni Crak (ekkor mindkettőtök életereje 9-esre ugrik). A párbaj során használd az Expelliarmus/Diffindo taktikát, amit Lockhart óráján tanultál. Ha legyőzted őt, akkor nyomd meg a másik két gombot és szállj szembe Monstroval. Ha legyőzted, akkor elhagyhatod a helyszínt.

Menj le a lépcsőn és be a következő szobába. A trutyit hatástalanítsd Skurge varázslattal, majd menj a kijáratot jelentő jobb oldali ajtóhoz. Itt nem tudsz átjutni, ezért told a tömböt oda, ahol a maszsza volt, majd tovább a lépcsőhöz. Ezután told egy kicsit kintebb, majd a bal vagy jobb oldali falhoz. Mássz fel a tömbre és kapaszkodj fel a párkányon. Az itt talált masszákat Skurge bűbájjal hatástalanítsd, majd menj a kapcsolóhoz, szedd le róla a trutyit és nyomd meg. Két kapcsoló van, ha mind a kettőt megnyomtad, akkor az ajtó ki fog nyílni. A sötét szobában a világításra használd a Lumos varázsigét, majd keress az ajtó mögött egy titkos panelt a falon. Menj tovább, cselezd ki a prefektusokat, és ha jól csináltad, akkor pont a nagy mozgó lépcsőknél fogsz kikötni. Sétálj a lánymosdóhoz és Diffindo varázslattal szakítsd le a faliszőnyeget. Az így megtalált ládából vedd ki a Varázskártyát, majd menj a könyvtár felé. A bejárat előtt egy másik kárpit lesz, melynél ismét a Diffinfo-t kell alkalmazni. Lépj be a titkos ajtón, menj le, majd fel a lépcsőházba. A lépcsők tetejétől jobbra lévő szobába menj be, azután fordulj balra. Tovább haladva egy zöld trutyival bevont ládát fogsz találni, melyről ismét hatástalanítani kell az ectoplasma-t. A ládában egy táska van, melynek segítségével az eddigi 50 drazsé helyett már 100-at tudsz magadnál tartani. Hagyd el a szobát, menj le az előcsarnokba, melyben a korábban megtalált negyedik emeletre vezető titkos átjáró van. A könyvespolcnál egy újabb rést fogsz látni, melybe belépve eljuthatsz a hetedikre. Menj fel a hosszú spirális lépcsőn, sunnyogj át a csarnok végén lévő lyukon és máris a Kövér Dáma portréja előtt találod magadat. Lépj be a Griffendél klubhelységbe, ahol Hermione és Ron már csak rád várnak. Hermione felolvassa, hogy mit ír a Hogwarts: A History című könyv a Titkok Kamrájáról, majd miután az animációnak vége van, menj Fred és George boltjához. Vedd meg tőlük az Alohomora könyvet és lépj be a mosdó titkos rejtekén (ahol már jártál korábban is!), és a zöld masszát távolítsd el a Skurge bűbájjal. Ha kész, akkor vedd fel a jól megérdemelt újabb Varázskártyát. Ma már nem lesz semmi dolgod, menj hát a klubhelységen át a hálókörzetbe, állj az ágy mellé, vedd elő a Nefeleddgömböt (Rememberall) és fejezd be a napot.

V.9.8. Az Avifors varázslat

Mint ahogy már megszokhattad, a nap ismét a hálóteremben indul. Miután felkeltél, menj le a klubhelységbe és beszélgess el Ronnal. A fiú elmondja neked, hogy ma átváltoztatástan (Transfiguration) órád lesz az első emeleten. Menj a Kövér Dáma portréjához és mássz be a tőle jobbra lévő titkos bejáraton. Ha megvagy, akkor haladj tovább, és menj be a szoba jobb oldali ajtaján. A ládát nyisd ki Alohomora varázslattal és tedd el a benne talált Varázskártyát. Menj a negyedik emeletre vezető járaton (itt is jártál már) és ha megérkeztél, akkor lépj be a mágiatörténet (History of Magic) tanterembe. A zöld trutyival bevont ládához sétálj oda, Skurge-dzsel hatástalanítsd az ectoplasma-t, majd Alohomora-val nyisd ki. Tedd magadévá a Varázskártyát, és a lépcsőkön menj le a harmadik emeletre. A falikárpitnál alkalmazd a Diffindo-t, lépj be, és a ládából vedd fel az újabb Varázskártyát. Ha ez is megvan, akkor a sötét varázslatok kivédése osztályteremhez kell menned, ahol ismételten a Skurge bűbáj lesz a megfelelő varázslat. Az újabb Varázskártya elrakása után itt még beszerezhetsz még egyet, ha elsétálsz a terem túlsó végébe. Ha megvan mindkettő, hagyd el a helységet és menj le az első emeletre. A lépcsőtől jobbra egy újabb zöld anyaggal takart ládát fogsz találni, melyet kifosztva felveheted a sokadik Varázskártyádat. Keresd meg Ront, és menjetek be együtt az átváltoztatástan órára. McGalagony professzor az Avifors varázslatot fogja megtanítani a gyerekeknek, melynek segítségével élő és élettelen dolgokat lehet majd madárrá átváltoztatni. Harry feladata ismét az, hogy résztvegyen az Avifors versenyen, melynek végén megtanulhatja ezt a rendkívül nehéz bűbájt. Menj hát ki a tanárnő elé, majd búgj be az általa mutatott bejáraton.

Egy hatalmas szoba szélén találod magad, melynek végében egy vízköpő van, tőle balra és jobbra pedig egy-egy Avifors kő. Ugorj le a párkányról, fordulj jobbra és a zöld masszát távolítsd el a Skurge bűbáj segítségével. Lépj be, majd újabb Skurge-dzsel aktiváld a földön lévő eszközt. Menj vissza abba a szobába ahol kezdtél, és a túloldalon ismételd meg az egészet. Ha kész, akkor a terem közepén két kapu fog megnyílni. A kapuk elől távolítsd el a masszákat a szokásos Skurge bűbájjal. Lépj be a jobb oldali bejáraton és haladj előre egészen a végéig. Az ajtón belépve egy új szobában folytatódik a játék. Menj a középen lévő építményszerűség jobb oldalához, és látni fogsz egy masszával betakart bejáratot. Skurge-dzsel távolítsd el a trutyit, lépj be, majd használd a Lumos-t. Jobbra fordulva lesz egy titkos rejtek, melybe lépj be, majd told el az útból a tömböt és mássz fel az építmény tetejére a kijárathoz. Ha kint vagy akkor fordulj meg, és ugorj a párkányra. Indulj el jobbra, és ha látod a szellemeket támadni, akkor nyomd meg az "X"-et. Ekkor Harry le fog lépni, de bele fog kapaszkodni a párkányba. Ilyenkor nem fognak bántani, úgyhogy ha éppen nincsenek ott, akkor mássz vissza és folytasd az utat. A párkány végében lesz egy átjáró, melyet tisztíts meg a zöld trutyitól és lépj be rajta.

Az Avifors könyv ebben a szobában van. Menj oda hozzá, vedd fel, majd állítsd be az Avifors-t az egyik "gyorsvarázs" gombra. Fordulj balra és a világító kőnél próbáld is ki az újonnan megtanult varázslatot. A kő madárrá fog változni, majd elrepül egy kapcsolóhoz, és ismét visszaalakul kővé. A kapcsoló egy tőled jobbra lévő platformot aktivizált, melyre fel kell másznod. Tedd meg és a fenti kőnél ismét alkalmazd az Avifors bűbájt. A madár egy újabb kapcsolóra fog rászállni, melynek hatására egy másik platform fog megjelenni a szoba túlsó felén. Menj át oda, mássz fel és az ott lévő követ is bűvöld meg. Menj be a rejtekhelybe és keress egy csoki békát tartalmazó ládát. Nyisd ki, edd meg az édességet (ha tele van az energia, akkor ne törődj vele), majd menj fel a központi teremben vezető lépcsőn. A vízköpő szobor mögé érkezel meg, ahonnan balra vagy jobbra fordulás után ki tudsz mászni a résnél. A kövekhez érve használd az Avifors varázslatot, hogy az elmenjen a szoba túloldalába. A fal mentén kövesd őt és lökd le az előtűnő platformot úgy, hogy befedje a nyílást. Ezután menj vissza a vízköpőhöz és a másik kőnél ismételd meg az előbbi akciót. Ha kész, akkor a vízköpő életre fog kelni, neked pedig meg kell vele küzdened. Emlékezz, kilenc telitalálat szükséges ahhoz, hogy legyőzd a szobrot. Ha sikerüld megküzdened vele, akkor megkapod az utolsó Avifors követ. Használd az ide illő varázslatot, melynek hatására a madár el fog repülni és ki fogja nyitni neked a kijáratot. Menj oda és hagyd el a pincehelységet.

Miután kiléptél az Avifors versenynek otthont adó pincéből, McGalagony professzor 40 pontot fog adni a Griffendélnek, majd szétoszlatja az osztályt. Hermione gratulál neked, és sok sikert kíván a kviddics meccshez. Ron elmondja, hogy a Hugrabug ellen lesz az

első bajnoki mérkőzésed, majd ha befejeztétek a csevegést, akkor hagyd el a termet és menj a főbejárathoz. A kifelé vezető úton vedd fel az összes drazsét, mert ezek még jól fognak jönni, ha a Weasley ikreknél akarsz vásárolni. A főbejáratnál menj le a lépcsőn és fordulj jobbra. A lépcsők mellett lesz egy titkos folyosó, melynek végén egy fiolát adó láda van elrejtve. Ha ezt felveszed, akkor két energiaitalt tudsz már magaddal vinni, ami remek célt fog szolgálni egy-egy nehezebb résznél. Tedd magadévá az üvegcsét, menj vissza a főbejárathoz és hagyd el az iskola épületét. Menj a kviddics stadionhoz, mert hamarosan kezdődik a meccs, és bizony nem lenne jó lemaradni róla.

A meccs hasonló lesz, mint amilyen a Hugrabug elleni edzőmérkőzés volt, de ezúttal az egész iskola előtt kell bizonyítanod. Miután felcsendül Lee Jordan érces hangja, a meccs kezdetét veszi. Te ne törődj semmivel, még a másik fogóval sem, csak arra koncentrálj, hogy elkapd a cikeszt. Vigyázz, mert a gurkók és a játékosok hátráltatni fognak, de ha ügyesen kitérsz az útjukból, és hamar elkapod a cikeszt, akkor megnyered a meccset a Griffendélnek.
A Markedár a másik mérkőzésen legyőzte a Hollóhátat, így legközelebb velük kell majd megküzdened. A meccs végén Ron gratulál neked, majd elmegy gyorsan aludni. Itt már neked sincs több dolgod, kövesd hát őt a hálóteremig.

V.9.9. A százfűlé-főzet

Az éjszaka közepén ébredsz fel. Ron a lépcsőknél egy fontos üzenettel vár téged: "Hermione találkozni akar veled a második emeleti lánymosdóban". Mielőtt elindulnál találkozni a lánnyal, látogasd meg Fred és George boltját. 100 drazséért megveheted a harmadik, és egyben utolsó fiolát, majd ha végeztél a beszerzéssel, akkor indulj el a második emelet felé.

Miután odaértél, Hermione elkezd találgatni, hogy vajon ki lehet Mardekár Utódja. Harry persze Malfoy-ra gondol, majd Hermione azt válaszolja, hogy elkészült a százfűlé-főzettel, sőt már szerzett Monstrotól is egy hajszálat az átváltoztatástan órán. A lány úgy gondolja, hogyha Harry átváltozik Monstrová, akkor Malfoy talán elárulja, hogy ő Mardekár Utódja. Miután Harry megitta a varázsfőzetet, hamarosan átalakul a teste Monstrová. Hermione irányba állít téged, ezek után hagyd el a mosdót. Menj a főbejárat felé, majd miután leértél a lépcsőn, jobbra látni fogsz egy bejáratot a pincébe. Cselezd ki a prefektusokat és menj be rajta.

A Mardekáros prefektusok miatt nem kell aggódnod, ők a saját diákjaiknak megengedik az éjszakai mászkálást. Az egyik elmondja, hogy Malfoy már a klubhelységben vár, úgyhogy indulj tovább és menj egészen addig, míg egy jobbról nyíló ajtót nem látsz. Itt találkozni fogsz Dracóval, aki elmeséli, hogy fogalma sincs, ki lehet az Utód, de ha ismerné, akkor segítene neki. Amikor a százfűlé-főzet kezdi elveszteni hatását Harry (azaz Monstro) bejelenti, hogy fáj a hasa, és most inkább elmegy az orvoshoz megnézetni magát. Miután kiléptél a klubhelységből, Harry vissza fog változni eredeti alakjává. A prefektusok persze azonnal kiszúrják, ezért gyorsan rohanj vissza a főbejárathoz, majd menj a második emeleti lánymosdóba. Hermionénak meséld el, hogy mi történt, majd az animáció után feküdj le aludni.

V.9.10. Incendio

Miután reggel felébredsz, menj le a klubhelységbe és beszélgess Ronnal, aki elmondja, hogy ma Flitwick professzor fog órát tartani a másodikon. A lépcsőkön sétálj le a másodikra, menj be az osztályterembe, és már kezdődik is a tanítás. Flitwick ma az Incendio varázslatra fog megtanítani, mely egy égető bűbáj. Kisebb dolgok, például pókhálók felégetésére használható, de vigyázz, mert ha az ellenfél ismeri az Expelliarmus-t, akkor Harry saját magát fogja megpörkölni. Az órán Flitwick megint téged fog kihívni, majd leküld a pincébe. Itt sok helyen időre kell majd dolgoznod, úgyhogy készülj fel, mert ez lesz a legnehezebb varázslatelsajátító verseny. Légy türelmes, mert esélyes, hogy itt nem fogsz elsőre túljutni.

Ugorj le és állj szembe a vízköpővel. Ez egy nagyon kis helység párbajozni, szóval légy mindig kész az Expelliarmus használatára. A vízköpő a szokásos kilenc telitalálat után fog széttörni, de vigyázz, mert nehezebb lesz az eddigieknél. Miután legyőzted, menj az ajtóhoz. Lépj be rajta, haladj egyenesen egészen addig, míg egy párkányhoz nem érsz. Itt látni fogsz egy hatalmas szobát és egy kapcsolót. Ugorj le balra és küzdj meg a másik vízköpővel is. Ez még az előzőnél is nehezebb lesz, mivel itt még kisebb a párbajra kijelölt terület, úgyhogy légy résen. A vízköpő három találat után összetörik, majd látni fogsz egy követ. Varázsold madárrá Avifors bűbájjal, majd menj ahhoz a kapuhoz, mely a párbaj után nyílt ki. Itt tűzzel támadó ellenségek lesznek, úgyhogy csak óvatosan velük! Ugorj a szoba jobb oldalán lévő párkányra, menj egyenesen, majd fel a szoba közepén található sétányra. Ugorj le a másik szobába érve és küzdj meg az újabb rád támadó vízköpővel. Hasonlóan kell taktikáznod, mint a túloldalt, és ha elpusztítottad, akkor Aviforsszal bűvöld meg a követ és kapaszkodj fel a másik szobában lévő rámpára. Ha megvan, akkor a sétány végén lévő ajtónál elhagyhatod a termet.

A következő szobában egy Incendio könyvet fogsz találni, mely megtanítja neked az új varázslatot. Vigyázz, nehogy leess a könyvhöz vezető hídról, mert akkor kezdheted elölről a pályát. Ha megvan a könyv, akkor próbáld ki az új varázslatot, majd fordulj meg és a tüzet szóró szobornál alkalmazd a Flipendo-t. Sétálj vissza a hídon, fordulj jobbra, és készülj, mert itt gyorsan kell majd cselekedned. A szobában négy nagy fáklya van, melyeket meg kell gyújtanod az Incendio-val, hogy bebocsátást nyerj a következő terembe. Kezdd a feladatot a tüzet okádó szobortól jobbra lévő fáklyánál, és körbe haladva gyújtsd meg az összeset. Teljesen feltöltött Incendio-t kell használnod, de a fáklyák így is hamar ki fognak aludni. Ha kész az összes, akkor villám gyorsan rohanj a kapuhoz, nehogy bezáródjon előtted. Menj tovább a sétányon, mely visszavezet a kezdőpontra, a verseny utolsó feladatához.

Ha körülnézel, akkor látni fogsz két lángot, melyek egy-egy kapcsoló előtt vannak. A kapcsolók zárják el a kijárat előtti tüzet, úgyhogy csak úgy tudsz kijutni, ha mindkettőt megnyomod. Egyszerre csak egy kapcsolót nyomj meg, majd ha kész, akkor indulj el a következő szobába. Itt egy hatalmas oszlop van valamint egy fáklya a lépcsők tetején. Ha meggyújtod a fáklyát, akkor az oszlop be fog süllyedni a padlóba, biztosítva ezzel az utat a következő teremhez. Végezd el a feladatot és menj át a másik szobába, ahol látni fogod a padlóból előtörő tüzeket, valamint a két arcot a falon. Az egyik ebből tüzet hány a szájából. Menj ahhoz, amely "nyugton van" és

Incendio-val gyújtsd meg, melynek hatására szabaddá válik a kijárat.

Miután kijutottál nézz balra, majd jobbra. Látod a két szobrot? Menj a bal oldalihoz és gyújtsd meg teljesen feltöltött Incendio bűbájjal. Utána a szobor tüzet fog köpködni, melyre válaszolj feltöltött Flipendo-val. Ha kész, akkor gyorsan fordulj meg és ismételd meg az akciót a másik szobornál is. Sétálj a lépcsőhöz és a tetejére érve fordulj balra. Kerüld ki a padlón lévő nem is tudjuk pontosan miket és ugorj a bal oldali első platformra. Ne tétovázz, ugorj gyorsan a következőre, a túlsó végen lévő peronig. Nyomd meg a gombot és ugorj le a szobába. Itt ismét gyorsnak kell lenned, úgyhogy nem lesz idő bambulni! Az első platform le fog esni, miután leugrottál róla, és a többi is egy-egy másodperc eltéréssel. Ha elrontottad, akkor várj egy kicsit és kezdheted újra. Lehet, hogy nem fog sikerülni elsőre, de nyugi, nem megoldhatatlan feladat.

Ha kész, akkor menj vissza abba a szobába, ahol a két arc volt és gyújtsd meg azt, amelyik nem okád lángot. Menj a központi szoba másik oldalára és ismételd meg az előbbieket. Miután megvagy vele, akkor a jobb oldali szoborhoz lépj oda, majd hajtsd végre hasonló műveletet. Ezzel szabaddá tetted a másik gombot is, melyet megnyomva kialszik a tűz, és végre ki tudsz jutni a pincehelységből.

A verseny sikeres teljesítése után Flitwick professzor 40 pontot fog adni a Griffendélnek, majd szétoszlatja a diákokat. Ron ekkor odamegy hozzád és emlékeztet, hogy ma lesz a Hollóhát elleni kviddics mérkőzés. Mielőtt elhagynád a termet, menj a szoba közepére, nyisd ki a ládát és tedd el a Varázskártyát. Ha kiléptél a folyosóra, akkor a falikárpithoz érve alkalmazd a Diffindo varázslatot. Menj be a megnyíló szobába, majd az első ajtón be jobbra. Töltsd fel a fiolákat Wiggenweld itallal, a pókhálókat égesd fel Incendo-val, majd a ládából vedd ki az újabb Varázskártyát. Fordulj vissza és haladj McGalagony első emeleti átváltoztatástan terme felé. Belépve a tábla mögött egy pókhálós ládát fogsz találni, melyet fossz ki és indulj el a főbejárathoz. Itt ne használd a bal oldali lépcsőket, hanem sétálj kereszül a hallon és a kerek lépcsőkön menj csak le. Ez egy ajtóhoz vezet, melybe belépve egy újabb pókhálós ládát fogsz találni, benne egy Varázskártyával. Ha megvan, akkor már nincs semmi dolgod - elindulhatsz a kviddics stadionhoz lejátszani a mérkőzést.

Ha megverted a Hollóhátat megérkezik a hír, hogy a Mardekát is legyőzte a Hugrabugot. Ron már a stadion előtt vár és elmondja, hogy indul aludni. Kövesd őt és feküdj le te is.

V.9.11. Tom Denem (Tom Riddle)

Ron este megmutatja Tom Denem naplóját Harry-nek, aki meglepődve kommentálja, hogy ez bizony üres. Vedd el Rontól a könyvet, és menj lefeküdni, hogy az ágyban át tudd tanulmányozni a furcsa szerzeményt. A könyv beszélni fog Harry-hez és bemutatkozik Tom Denem (a játékban Tom Riddle) néven. Harry ekkor leírja, hogy most a Roxfortban van, és hogy különös dolgok történnek. Megkérdezi a naplót, hogy nem tud-e valamit a Titkok Kamrájáról. Tom elmeséli a kamra ötven évvel ezelőtti kinyitásának történetét és beszél a halott lányról is. Büszkélkedik, hogy ő kapta el a tettest, akit ezért ki is csaptak a szakiskolából, majd felajánlja, hogy megmutatja neki az egészet. Harry beleegyezik, majd végignézi, ahogy Tom beszélget a fiatal Hagriddal, aki éppen nagy magyarázkodásban van. Tom a szavába vág, hogy elhiszi, hogy nem akart megölni senkit, de fogja fel, hogy a szörnyek nem háziállatok. Hagrid azt válaszolja, hogy az ő állata nem ölt meg senkit, mire Tom azt mondja, hogy a roxforti tanárok meg fogják ölni az állatot, amiért diákra támadt.

A visszaemlékezés után Harry elmeséli Ronnak, hogy Hagrid volt, aki legutóbb kinyitotta a Titkok Kamráját, majd megjegyzi, hogy Hagrid saját szájából szeretné hallani a történteket. Miután újra visszanyerted az irányítást Harry felett, menj le a földszintre, ki a főbejáraton és sétálj a vadőr kunyhójához. Amikor odaérsz a kunyhó ajtajához, azt ki fogják nyitni belülről, mire Harry beugrik a lépcső alá. A házból Lucius Malfoy, Hagrid és Dumbledore lépnek ki, majd Lucius megjegyzi, hogy szerinte Hagrid nyitotta ki megint a Kamrát, ezért le fogják tartóztatni. Hagrid rákérdez, hogy valóban az Azkabanba akarja záratni? Malfoy ezután ránéz Dumbledore-ra, és közli vele, hogy felfüggesztették az iskolaigazgatói posztjából. Dumbledore azt mondja, hogyha tényleg ez a Mágiaügyi Minisztérium utasítása, akkor félreáll, de akkor véglegesen. Hagrid és Dumbledore észreveszik Harryt a lépcső alatt, majd mondják, hogyha valaki szeretné felkutatni a Kamrát, akkor csak kövesse a pókokat - majd egy kulcsot csúsztatnak a lépcső alá. Malfoy azzal zárja le a társalgást, hogy nem szeretné megváratni a dementorokat, majd mindhárman elindulnak az iskola felé.

Végre újra tudod irányítani Harryt. Vedd fel a kulcsot, ami pont előtted van, majd menj a kunyhó mögé és kövesd a pókokat. A kulccsal menj be az ajtón, majd mielőtt bármit is tennél, állítsd az Incendio-t az egyik gyorsvarázs gombra, hiszen most ez lesz az elsődleges fegyvered. Ezzel tudod legyőzni a pókokat és ezzel is lehet felégetni a hálóikat. Ha megvagy, akkor kövesd a pókokat a Tiltott Rengetegbe - nem lesz nehéz, rengeteg van belőlük és mutatják neked a megfelelő irányt. Ha az első nagyobb pókhálóhoz értél, akkor égesd fel az egészet Incendio varázslattal, valamint a rád támadó nyolclábúakat is intézd el hasonlóan. Menj be a kis barlangba, ahol találni fogsz egy ládát, benne pedig egy Varázskártyát. A túloldalt is égess fel mindent és menj tovább egészen addig, míg egy újfajta pókot nem találsz. A zöld színűek rád ugranak, de ezekkel a barnákkal nagyon vigyázz, mert ők messziről hálót köpnek rád. Miután legyőzted, menj tovább és egy olyan helységbe fogsz érni, melyben rengeteg ilyen barna pók vár téged. A végében egy csoki béka van, melyet a nagy csata után egyél meg. A padlón keress egy nagyobb pókhálót, égesd fel és ugorj le az így szabaddá vált lejáraton.

Itt fogsz találkozni Aragoggal, Hagrid öreg óriáspókjával - róla beszélt Tom Denem a naplójában. Aragog elmondja, hogy nem ő ölte meg a lányt, majd megjegyzi, hogy a pókok nem bántják Hagridot, de nem tudja megakadályozni, hogy megtámadják Harryt. Ezen a ponton egy nagyobb akció kezdődik - nyírd hát ki az összes rád támadó pókot, melynek végén elhagyhatod a barlangot. Először kis pókok fognak rád támadni (Aragog hálójának irányából). Győzd le őket, majd menj le az előtted lévő rámpán. Fordulj jobbra és a rámpa végében egy csoki békát rejtő ládát fogsz találni. Edd meg az édességet, mássz vissza és kövesd az ösvényt a fáknál. Ha egy újabb nagyobb területhez érsz, akkor menj a sarkába és nyisd fel

a ládát. Tedd el a Varázskártyát, majd égesd fel a ládával szemben lévő pókhálót. Menj be a szabaddá vált átjárón, mássz fel a sziklára és ugorj a következő ládához. Ebben egy csoki béka van - edd meg és folytasd utadat. Tovább haladva néhány barna pókhoz és egy sziklához fogsz érni. Bal oldalt Aragog áll - égesd fel a hálóját, aki bosszúból kis pókokat fog rád küldeni. Végezz velük, majd bújj át a kiégetett hálón. A nagy lépcsőn rohanj fel, égesd fel az itteni hálókat is és üzdj meg az ismét rád támadó kis pókok seregével. Haladj tovább, míg egy nagy üreget nem látsz. Balról barna pókok fognak támadni és egészen addig nem fogynak el, míg a sétány végére nem érsz. Ugorj át a szakadékon, üzdd le az itt ólálkodó nyolclábú ellenségeket és haladj tovább. Balra fordulva egy újabb hasadék lesz - ugorj rá a bal oldali platformra, majd sétálj a végére. Mássz fel, nyisd ki a ládát és tedd el a benne talált Varázskártyát. Mássz vissza lassan, de vigyázz, nehogy leess! Ugorj át a hasadékon, égesd fel az utadba kerülő pókhálókat és indulj tovább a következő helyszínre.

Ne mozdulj! A zene itt megáll és csak Harry szívverését fogod hallani. A pókokat hagyd békén, ne törődj semmivel, sétálj lassan a helység jobboldalához és haladj tovább. Ha végigmentél, akkor fordulj balra és használd a Zoom funkciót, hogy nehogy beleakadj a hálókba. Helyenként használd az Incendio-t, majd menj tovább egészen addig, míg a végébe nem érsz. A falnál fordulj jobbra, aztán haladj tovább és hamarosan balra. Fuss fel a rámpán a ládához, majd mielőtt kifosztanád, intézd el az utánad loholó pókokat. Ha ügyes vagy, akkor osonhatsz is és akkor nem zavarod fel a kis alvó pókokat. Ez nagyon nehéz feladat, de sok energiát spórolsz meg vele, ha óvatosan közlekedsz. Vedd ki a ládából a csoki békát, edd meg, majd menj vissza oda, ahol a nagy pókhálót láttad és égesd fel az egészet, szabaddá téve ezzel a továbbjutást biztosító ösvényt.

Nem sokára egy újabb ládához érsz, mely egy csoki békát ad neked a kinyitása után. A ládától balra lévő hálót égesd fel és haladj tovább. Most már elég messze jutottál Aragog barlangjától, de vigyázz, mert a sziklánál egy újabb pók fog rád támadni. A szürke pókok alattomos és rendkívül gonosz lények. Nem hálóval támadnak, hanem bénítóköpettel. Üzdd le őket az Incendio-val, majd menj oda, ahol ők vártak téged. A pókhálót égesd fel Incendio-val, menj át rajta, majd szaladj fel a dombra, ahol egy csoki békát rejtő újabb láda várja megérkezésed. Vedd fel és menj tovább felfelé a dombokon, majd miután felértél, néhány fürgebabot és egy kis darabot fogsz találni Aragog hálójából. Égesd fel, öld meg a kis pókokat, majd állj oda, ahol a háló volt. A tőled jobbra lévő sziklánál újabb pókok fognak az életedre törni, melyeket egyenként ismét el kell intézned. Ha megvan minden, akkor üzdj meg a fürgebabokkal és menj tovább a párkányig. Juss át a túloldalra, öld meg a pókokat, majd szaladj a kinti falnál álló rámpához. Égesd fel Aragog hálódarabját, öld meg a rád küldött pókokat és indulj el a következő helyszínre. Itt újabb pókokkal kell harcolnod, melyek ezúttal a falon mászva támadnak rád. Ha kész, akkor jobb oldalt keress egy bokor mögé rejtett ládát, nyisd ki és vedd ki belőle a Varázskártyát. Aragog utolsó pókhálódarabját is égesd meg, mely ezek után már nem tudja megtartani a hatalmas állatot, és az le fog zuhanni a szakadékba. Amikor Harry végignézi a lezuhanást, akkor az őt tartó szikladarab is le fog törni és ő is leesik.

Egy barlangban találod magadat Aragoggal szemben, aki csöppet sem néz ki barátságosnak. Fel fog ugrani, majd akkorát trappol a földön, hogy felborítja vele Harryt. Ezután méregköpettel támad, ami elől el kell ugranod. Az egyetlen varázslat ami megsebzi Aragogot, az az Incendio, de az is csak akkor, ha a hátsó lábaira támaszkodva feláll. Célozz a hasára, majd le, ha eltaláltad, akkor le fog esni egy drazsékkal és kártyákkal teli zsák. Használd az Incendio-t a zsáknál és szedd fel a benne talált dolgokat. Minden egyes Aragogra mért támadás után az óriáspók a szoba túloldalába fog futni, hogy erőt nyerjen a következő támadásához. Tizenegy hasára mért telitalálat után Ron fel fog tűnni az öreg repülő Ford-dal és kiment téged a szorult helyzetből. Miután a Weasley kölyök visszavitt téged a Roxfort szakiskolához, szállj ki az autóból, vedd elő a Nefeleddgömböt és fejezd be az aktuális napot.

V.9.12. A Griffendél a Mardekár ellen

Harry miután felébred rádöbben, hogy majdnem elaludta a Mardekár elleni kviddicsmeccset. Menj be a hetedik emeleti osztályterembe, oda ahol a prefektusok sétálnak. Távolítsd el a masszát majd a pókhálót, nyisd ki a ládát, és tedd el a benne talált két Varázskártyát. Ha kész, akkor sétálj ki innen, menj a lépcsőkhöz és menj le a második emeletre, ahol találkozni fogsz Ronnal és Hermionéval. Harry elmeséli nekik, hogy a hang meg akarja őt ölni, majd ezután Hermione elfut a könyvtárba. Ron emlékeztet, hogy indulnod kell a meccsre, úgyhogy kövesd tanácsát és menj le a stadionhoz. Ha a most következő két meccset is megnyered, akkor legyőzöd a Mardekárt és megnyered a Griffendélnek a kviddics kupát.

Ha befejezted a játékot, akkor találkozz Ronnal a stadion előtt. Ron elmondja neked, hogy reggel óta nem látta Hermionét, majd bejelenti, hogy megy aludni. Menj te is a hálókörletbe, vedd elő a Nefeleddgömböt és aludj el. Igen, ez egy ilyen rövid nap volt.

V.9.13. A titkok kamrája

Menj le a klubhelységbe, ahol Ron elmeséli, hogy járt McGalagony irodájában és látta Hermionét. McGalagony közölte vele, hogy Ginny húga eltűnt és senki nem tudja, hol lehet. A legrosszabb hír, hogy Hermionét is merénylet érte, aki most kővé dermedve fekszik a gyengélkedőn. A második emeleti lánymosdó előtt találták meg, kezében egy könyvből kitépett lappal, melyen a Baziliszkuszról írnak. Megtudjuk tőle, hogy egy-egy ilyen Baziliszkusz akár több száz évig is elél, és hogy bárkit meg tud ölni csupán azzal, hogy a szemébe néz. A pókok félnek tőle és csapatostul elkezdenek menekülni, ha feltűnik a kígyó. A Hermione kezében talált lap tetején egy szöveg is van, méghozzá a "csövek". Harry rájön, hogy azért ő az egyetlen, aki hallotta a Baziliszkuszt, mert csak ő az, aki tud párszaszóul. Ron szerint Ginny a Titkok Kamrájában van, és ezért nem találták meg a tanárok. Harry eszébe jut, hogy a kígyó valószínűleg a vízvezetékekben közlekedik, ezért nem látta még senki. A két fiú a hosszas tanakodás végén rájön, hogy a Titkok Kamrájának a bejárata Hisztis Myrtle fürdőszobája a második emeleten. Miután visszanyerted az irányítást Harry felett, lépj ki a Kövér Dámán keresztül a klubhelységből, és a központi lépcsőket használva siess a második emeleti lánymosdóba.

Belépve a mosdóba Harry meg fogja kérdezni Myrtle-től, hogy hogyan halt meg. A lány erre azt válaszolja, hogy a mosdóba ment

sírni, mert előtte csúfolták. Amikor a WC-n ült, valaki bement a mosdóba, majd egy idegen nyelven beszélő fiút hallott. Amikor kiment, hogy elküldje, azonnal meghalt.

Miután Hisztis Myrtle elmesélte történetét, Ron fog berontani a mosdóba és felveti Harry-nek, hogy mondjon valamit párszaszóul. Harry odamegy a mosdóhoz és mondja, hogy nyíljon ki, de angolul. A fiú újra megpróbálja, ezúttal sikerrel, melynek eredményeképp a mosdótál megmozdul, szabaddá téve ezzel a lejutást. Harry beugrik a résen - itt újra visszanyered felette az irányítás lehetőségét. Egy pincehelységben találod magad, ahol elsőként menj egyenesen a kígyófejek mentén, míg be nem csukódik mögötted az ajtó. Itt meglátod Ginny-t, ahogy a földön fekszik. Megjelenik Tom Denem, aki elmondja, hogy nem halt meg, de nem is fog felébredni. Harry mesél Tom-nak a Baziliszkuszról, majd megkéri, hogy segítsen kivinni a lányt. Tom elmondja, hogy a kígyó csak akkor jelenik meg, ha hívják - most Ginny hívta őt a napló segítségével. Ginny nyitotta ki a Titkok Kamráját is, ő intézte a Félig Fej Nélküli Nick és a Hermione elleni merényleteket, ő írta fel a feliratokat a falra, de még Harryről is írt a naplóba. Harry rájön, hogy Tom szándékosan keverte gyanúba Hagridot, majd miután elmondta ezt a fiúnak, az be is ismeri tettét. Tom ezek után megkérdezi Harrytől, hogy hogyan győzte le Tudjukkit. Harry visszakérdez, hogy miért érdekli ez, majd Tom elárulja, hogy igazából ő Voldemort, minden idők legnagyobb varázslója. Harry azt válaszolja, hogy Dumbledore a legnagyobb, mire Tom rávágja, hogy ő csak Voldemort halála után lett az. Tom elmondja, hogy itt az idő a Baziliszkusz elleni harcra. A párbeszéd után Fawkes jelenik meg a teremben és ledob Harrynek egy kardot, majd megtámadja az óriáskígyót és kiszúrja annak szemét.

Az akciójelenet után visszanyered Harry felett az irányítást. A Baziliszkusz a szobából nyíló hat lyuk egyikében tűnik fel, majd elő, alkalmanként mérget spriccelve Harryre. Vedd fel a kardot, melynek hatására a gyorsvarázs gombjaid átalakulnak, hogy kezelni tudd a fegyvert. Várd meg, hogy megjelenjen a kígyó és támadjon, majd ha előtted van, akkor célozd be a gyémántot és támadj rá. A bal oldali analóg karral irányítani tudod a karból kilövellő fénysugarat, hogy az a kis gyémántot találja el. Csak ezzel a taktikával lehet megsebezni a kígyót, úgyhogy ezt kell egész végig használnod. Ha eltaláltad, akkor a Baziliszkusz vergődik egy kicsit és visszamegy a csövekbe. Miután sikerült leküzdened a kígyót, az összecsuklik a szobában, és fogával pont keresztüldöfi Tom Denem naplóját. Voldemort ekkor köddé válik, majd Ginny felébred és elmondja Harrynek, hogy már rég óta be akarta vallani, hogy miatta vannak a merényletek, de Voldemort megtiltotta neki. Harry megnyugtatja, hogy sikerült legyőzni Tudjukkit, úgyhogy már nem lesz semmi baj. A rövid eszmecsere után a két diák elhagyja a Titkok Kamráját.

V.9.14. Az utolsó nap

Hermione, Ron és Ginny már a nagyterem bejárata előtt várnak. Harry megkérdezi Hermionétól, hogy jól van-e, mire a lány azt válaszolja, hogy igen, de csalódott, amiért McGalagony elengedte az év végi vizsgákat. Ezután elmondja, hogy a háziverseny eredményhirdetése a nagyteremben lesz, majd Ron megjegyzi, hogy örülne, ha idén is sikerülne legyőzni a Mardekárt. Ez lesz az utolsó lehetőséged, hogy mászkálj még egy kicsit a Roxfortban. A beszélgetés után még ne menj be a nagyterembe, hanem indulj el a Mardekár szárnyba, hogy kinyisd a ládát, amit Monstroként nem tudtál. A ládában egy varázskártya lesz, és ha megvan, akkor még elmehetsz egyszer Fred és George boltjába egy utolsó nagybevásárlásra.

A nagyteremben Dumbledore megtartja a háziverseny eredményeinek ünnepélyes kihirdetését, majd miután végignézted az animációt, ismét az igazgatóiban találod magad. Mrs. Wesley nagyon boldog, hogy Ginny ismét biztonságban van, majd Harry elmeséli a teljes történetet egészen a különös hangoktól az alakváltáson és az Aragog-on át a Baziliszkuszig. Hermione az iránt érdeklődik, hogy hogyan tudtál kijutni élve a Titkok Kamrájából, majd Dumbledore elmeséli Tom Denem (a játékban Tom Riddle) nagyon titkos naplójának történetét, melyet Lucius csempészett be Ginny táskájába.

A játék itt véget is ért, a záró videó után a főmenüben találod magad. Ha még szeretnél kalandozni egy kicsit a Roxforton belül, akkor az utolsó mentés betöltésével eltölthetsz egy kis időt az iskolában.

V.10. A Griffendél üzenőfal

A Griffendél üzenőfalon elveszett tárgyak iránt érdeklődnek a diákok. Rengeteg dolgot képesek elhagyni, melyeket utána kiírnak a klubhelységben lévő táblára. Minden egyes megtalált kacat után 10 pontot fogsz szerezni a Griffendélnek, és jutalmul kapsz még egy Varázskártyát is.

V.10.1. Fiolatáska (Potions Kit Bag)

A fiolatáskát a gyógynövénytan órán látták utoljára. Menj az üvegházhoz, sétálj be a zöld ajtón, majd ha beértél, akkor fordulj jobbra és a bal oldali járdán haladj tovább. Menj el a sétány végébe és a fiolatáska ott lesz elbújva egy kis bal oldali résben. Vedd magadhoz és indulj vissza a klubhelységbe.

V.10.2. Kitűző (Merit Badge)

Ezt könnyű lesz megtalálni. Menj ki a klubhelységből és sétálj be a Kövér Dáma portréjától jobbra lévő szobába. A kitűző ott lesz, ha jobbra nézel. Vedd fel és zsebeld be érte a jól megérdemelt 10 pontot, valamint a Varázskártyát.

V.10.3. Teleszkóp (Telescope)

Egy ügyetlen diák elvesztette a csillagvizsgáló távcsövét. A lépcsőkön sétálj le az első emeletre, majd be az ottani osztályterembe. Ez rögtön a lépcsőkkel szemben lesz.

V.10.4. Trevor

Neville ismét elvesztette békáját, segíts neki a keresésben. Az üzenőfal gyakorlatilag le is írja, hogy hol tudsz rátalálni. Menj egyenesen az üvegházhoz, majd miután beléptél az ajtón, fordulj jobbra, és máris rá fogsz lelni a kóbor kis háziállatra. Flipendo-val bírd megnyugvásra, vedd fel és add vissza Neville-nek.

V.10.5. Mérleg (Measuring Scales)

Az ötödik elvesztett tárgy egy mérleg. Ezt Hagrid kunyhójánál látták utoljára, mely terület amúgy az elhagyott cuccok potenciális lelőhelye a játékban. Menj oda, sétálj a ház mögé - a Tiltott Rengeteg

bejáratához, majd kerüld meg a házat jobbra és egy bokor mögött máris rá fogsz találni a pontot és Varázskártyát jelentő újabb tárgyra.

V.10.6. Varázslósapka (Wizzard's Hat)
Egy felelőtlen diák elveszíttette a sapkáját. Az üzenőfalon nagyon körülményesen van leírva, hogy merre keressük, így ne is törődj vele, inkább menj a második emeletre, sétálj be balra a második ajtón és menj az asztalhoz. Állj úgy, hogy a jobbra lévő első ajtó felé nézzen Harry, majd ha felvetted a megfelelő pózt, akkor meg is fogod látni.

V.10.7. Kesztyű (Dragon-Hide Gloves)
A kesztyűket utoljára a főbejárat közelében látták. Az itteni lépcsők tetején állva vedd az irányt a főbejárattól a mozgó lépcsők felé, majd menj le a kis szobába, ahol egy láda van. A kesztyű itt lesz, ebben a teremben. Vedd magadhoz és siess vissza vele az üzenőfalhoz.

V.10.8. Gadding With Ghouls
A játék csak annyit ír, hogy "valahol egy osztályteremben". Nyugodj meg, ne dobd ki a játékot az ablakon, inkább menj a hatodik emeletre, hiszen ott van ez az elveszett tárgy.

V.10.9.Ünnep a banyákkal (Holiday's With Hags)
Ezt nehéz megtalálni, mivel az üzenet semmi érdemlegeset nem ír az elvesztésének helyszínéről. Sok fáradságos keresgéléstől kíméled meg magadat, ha egyenesen a második emeleti könyvtárba mész, ott az asztalnál balra fordulsz, továbbmész és az utolsó jobbra lévő fülkénél rá is találsz erre a könyvre.

V.10.10. Tarantula
Lee Jordan kedvenc háziállata, az óriás tarantula is elveszett valahol az iskolában. Ez lesz az utolsó megtalálásra váró cucc. Menj a könyvtárba, sétálj oda a Wiggenweld Üsthöz, és lám, ott tanyázik a kis pókocska. Felvételéhez nem kell Flipendo-t használni, egyszerűen csak sétálj oda hozzá!

V.11. Segíts a diákoknak!

Az első ilyen feladatot a Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskolába való megérkezésed után tudod elvégezni. A főbejárat mellett áll egy Griffendéles fiú, aki kapott az anyukájától egy új talárt, de a baglya elejtette a csomagot. Azt mondja, valahol az iskola udvarán van, de nem tudja pontosan, hogy hol. Fogadd el a kérését, mire ő elmondja, hogy valaki látta a csomagot a tónál, és ha megtalálod, akkor vidd el neki. Menj le a folyóhoz a sétányon, majd az elágazásnál fordulj balra. Ez az út a kviddics stadionhoz vezet, és menj egészen addig, míg egy fás ligetet nem látsz bal oldalt. A ligeten keresztül menj a tó felé, míg egy sziklát nem látsz. Itt hamarosan meg fogod találni a bagolyposta által elejtett csomagot, melyet vegyél föl és vigyél vissza a fiúnak. Meg fogja köszönni és mondja, hogy Neville-nek is kéne egy kis segítség és már vár téged Hagrid kunyhójánál.

V.11.1. Nefeleddgömb
Neville (ezúttal) a Nefeleddgömbjét vesztette el, és szeretné ha visszahoznád neki. Indulj vissza az iskola felé egészen addig, míg egy téglákból kirakott út nem lesz jobb oldalt. Kövesd a járdát a kis fáig, melynek tövénél ott lesz a Nefeleddgömb. Vidd vissza Nevillehez, aki azzal fogad, hogy egy másik diáknak szüksége van rád a repüléstan pályánál.

V.11.2. Bájital fiola
A Griffendéles fiú a bájital fioláját hagyta el valahol és fél, hogy Piton leszidja, amiért nincs nála. Sétálj Hagrid kunyhója és az üvegház felé. A kettő között lesz egy füves, bokros, fás terület, melynek jobb oldalán lesz a fiola, az üvegház kerítésénél. Vidd vissza a kedves ismeretlen diáknak, aki miután megköszöni, elirányít téged a kviddics stadion felé.

V.11.3. Seprűverseny
A stadionnál egy újabb Griffendéles fiú vár rád a felvonóhídnál. Beszélj vele, majd azt kéri tőled, hogy versenyezz vele a fákig és viszsza. Nyerd meg a versenyt, majd fogadd a gratulációt. A fiú elmondja, hogy a Cloisters-nél valaki már nagyon várja, hogy segíts neki.

V.11.4. Reggeli Próféta
A Cloisters egy nagy nyitott terület, közepén egy fával. A fiú (aki Ron-ra hasonlít) a hátsó sarokban vár téged. Ő a Reggeli Prófétát vesztette el, ami fontos számára, hiszen írnak benne a Kviddics Világkupáról. Nem árulja el, hogy hol látta utoljára, úgyhogy ismét sötétben kell tapogatóznod. Menj Hagrid kunyhójához, majd a ház mellett jobb oldalt kezdj el keresgélni. A fejsze mellett van az újság, melyet vegyél fel és vigyél vissza a Cloisters-nél várakozó fiúhoz. A srác mondja, hogy Neville ismét elhagyott valamit és vár rád a repüléstan pályánál.

V.11.5. Edény
Mr. Longbottomot a pálya végénél lévő falnál találod meg. Szegény srác a lebegtetést gyakorolta egy edénnyel, ami fent ragadt a tetőn - de már arra sem emlékszik, hogy hol. Az iskola előtt van két torony, repülj oda és keresd meg a nyolc részre tört edényt. Vedd fel az összes darabját, vidd vissza, majd Neville megköszöni kedvességed és elirányít a főbejárathoz, hogy segíts a következő tanulónak.

V.11.6. Mandragóra gyökerek
A Griffendéles fiút Bimba professzor bízta meg, hogy gyűjtsön néhány mandragóra gyökeret a következő gyógynövénytan órára, de a srác azt se tudja, hogy hol keresse az ilyet. Három gyökeret kell gyűjtened, melyeket Hagrid kunyhója és az üvegház közti területen találsz. Itt összesen hat gyökér van, vegyél hát fel belőle hármat és menj vissza az iskola főbejáratához, ahol a fiúval találkoztál. Jutalmul ad neked egy kulcsot az Elkobzott Tárgyak Raktárához, melyet a repüléstan pálya mögött találsz. A raktárba belépve hét ládát fogsz látni, ebből hatban Varázskártya van, az utolsóban pedig egy 200 férőhelyes drazsétáska. Most már teljesítetted az összes elveszett holmis küldetést, gratulálunk hozzá!

V.12. Mini játékok
A mini játékok csak a baziliszkusz legyőzése után érhetőek el. Háromfajta játék lesz, melyből kettőben manókkal kell játszanod, egyben pedig a seprűn lovaglási tudásodat kell bizonyítanod. Lássuk a játékokat egyenként:

V.12.1. Manótunkolás (Gnome Dunking at the Lake)
Ehhez a mini játékhoz le kell menned az iskola mellett található tóhoz. A parthoz közel van három bokor, melyhez odasétálva manók fognak eléd ugrani. Célozd be a varázspálcával, majd a Flipendo-val üssél ki egyet közülük és dobd be a tóba. Minél messzebb tudod őket eldobni, annál jobb vagy! Három, hét és tizenkét manó vízbe dobása után ládák fognak megjelenni a bokrok mellett, melyekben egy-egy Varázskártyát találhatsz. Egy idő után nem fog megjelenni több láda, ez azt jelenti, hogy teljesítetted a mai napon a játékot - térj vissza ide a következő napon is!

V.12.2. Manódobálás (Gnome Ring-toss)
Ezt a játékot a diákok előszeretettel űzik az iskola épületének tetején állva. A cél, hogy a manóknál beledobáld a mozgó, színes karikákba. Ha a piros karikába sikerül bedobnod, akkor öt pontot kapsz, ha a kékbe, akkor tizet, ha pedig a sárgába, akkor tizenötöt. Ha már jól begyakoroltad a játékot, akkor megpróbálkozhatsz azzal is, hogy egy manót két karikán dobsz át - ekkor ugyanis összeadódnak a pontok. Ha megdöntötted a rekordot, akkor jutalmul kapsz egy Varázskártyát a gyűjteményedbe.

Összesen öt helyen játszhatsz ilyet. Az első a repüléstan óra helyszíne és a Cloisters között van, az iskola tetején (ide seprűvel tudsz felrepülni). A beugró ide 5 drazsé és legalább 100 pontot kell dobjál. A második manódobálási versenyt a Cloisters túloldalán találod, a két magas torony közelebb eső részénél. Itt már mozognak a sárga karikák, úgyhogy ez nehezebb lesz. A belépő 10 drazsé, az elvárt pont pedig 120. A harmadik helyszínt az iskolával szemben találod, a tornyoknál. Itt két mozgó sárga karika van, az egyik lassú, a másik gyors. A játék elkezdéséhez 15 drazsét kell adnod, a cél pedig legalább 150 pont elérése. A negyedik, utolsó előtti verseny a repüléstan óra helyszíne és a kviddics stadion közti torony tetején van. A körök itt hasonlóak a harmadik versenyhez, de a belépő már 30 drazsé, a megdöntésre váró pont pedig 200. Az utolsó játékot a Roxfort központi épületének tetején találod, ahova már 50 drazsé a beugró, az elérni kívánt pont pedig 250. Sok szerencsét!

V.12.3. A Seprűverseny
Ez az egyik legjobb a mini játékok közül. A seprűvel repülj fel az épület tetejére, és ha látsz néhány diákot, akkor szállj le melléjük és hívd ki őket egy versenyre. A versenyen hasonlóan kell cselekedned, mint a kviddics meccseken, hiszen itt is a gyorsaság számít. Repülj át az iskola fölött lebegő mágikus karikákon, úgy, hogy egyre jobban gyorsítasz. A cél, hogy elsőként érd el az utolsó zöld karikát. Az ellenfeleket persze lehet zavarni - neki is mehetsz és meg is ütheted őket, de vigyázz, mert ha te harcias vagy akkor ők is azok lesznek. Minden versenyt háromszor lehet lejátszani és minden nyerés után egy bonusz Kártyát fogsz kapni.

V.12.3.1. Seprűverseny #1
Az első versenyt az iskolával szembeni kis tornyokon kezdheted el, ott, ahol a harmadik manódobálási versenyt is rendezték a diákok. A beugró 5 drazsé. Az első feladatnál repülj az üvegházhoz, majd fordulj balra a kviddics stadion felé. A fás ligethez érve csinálj egy hurkot a levegőben, és indulj vissza a diákok felé. A második feladat az lesz, hogy keresztül kell suhannod a repüléstan pályán, át kell repülnöd a tavat, majd el kell menned a kviddics stadionig és az üvegházakhoz érve vissza kell menned a kiindulási pontra. A harmadik, utolsó feladat már egyszerűbb és rövidebb lesz. Az üvegházon túl csinálj egy "duplát", majd repülj az iskolaépülethez, át a Cloisters-en, és fejezd be a versenyt a repüléstan pályán.

V.12.3.2. Seprűverseny #2
A második verseny a magas toronynál van, ahova úgy jutsz el, hogy átmész a repüléstan pályán. 10 drazsét perkálj le a diáknak és máris kezdheted a feladatok megoldását! Először repülj a tóhoz, majd itt csinálj egy nagy hurkot úgy, hogy a torony túloldalára érkezzél. A másodikat kezd úgy, mint az előzőt, de utána menj az Elkobzott Tárgyak Raktára és a repüléstan pálya közé, majd repülj körbe az épületet és érkezz vissza a kiindulási pontra, egy nagy 8-ast leírva a levegőben. Az utolsó verseny ugyan ilyen lesz, de a vége hosszabb. A repüléstan pálya mellett még el kell menned a kövekhez, majd egy hurkot kell leírnod a kviddics stadion melletti erdős részen és tovább kell menned a központi épület előtti területre. Ha ott vagy, akkor repülj fel a Roxfort torony tetejére, és ha ez is kész, akkor siess vissza a starthoz.

V.12.3.3. Seprűverseny #3
A Cloisters felett, két épület közt lesz egy vékony párkány - itt rendezik meg a diákok a harmadik versenyt. Fizess ki 20 Bagoly Berti-féle mindenízű drazsét és már indulhatsz is. Repülj az Elkobzott Tárgyak Raktára felé, majd menj a nagy kör alakú toronyhoz. Ha itt vagy, akkor irány a repüléstan pálya, majd miután átrepülted, szállj le ott, ahol az egészet kezdted. A második feladat a híd alól indul. Menj a tóhoz, repülj fel az iskola tetejére, majd a repüléstan pályára, onnan pedig be a csatornába. Miután kijutottál innen, repülj át a híd alatt, majd fejezd be a mutatványt a tónál. Az utolsó itteni feladat végrehajtásához repülj át a hídon, menj a tóhoz, majd vissza az iskolaépülethez. A Cloisters elhagyása után indulj el a repüléstan pályához, majd ha megkerülted, akkor vissza a vízhez és végezetül szállj le a csatornáknál. Nagyjából ennyi a feladat, de a játék pontosan megmutatja majd, hogy honnan hova kell repkedned.

V.12.3.4. Seprűverseny #4
Az utolsó kihívást a tóhoz vezető lépcsők mellett találod. A beugró 30 drazsé és bár nehéz lesz végigcsinálni, minden feladat egyértelműen jelezve lesz a verseny során.

V.13. Varázskártya lelőhelyek

Mivel a végigjátszás során nem mindig van ideje figyelni az embernek a leírásra, hogy hol mit kell felvenni, ezért ez a leírás segíthet neked a Varázskártyák felkutatásában. A sor elején a Kártya száma van, mögötte a Kártyán szereplő személy, végezetül pedig a lelőhelye.

#1 - Merlin - Az odú
#2 - Cornelius Agrippa - Cseréld el az 59-es kártyával az első emeleten
#3 - Elfrida Clagg - Az odú
#4 - Grogan Stump - A fúriafűz
#5 - Gulliver Pokeby - Borgin & Burkes
#6 - Glanmore Peakes - A fúriafűz
#7 - Hesper Starkey - A fúriafűz
#8 - Derwent Shimpling - Az odú

#9 - Gunhilda Of Gorsemoor - könyvtár
#10 - Burdock Muldoon - könyvtár
#11 - Herpo The Foul - könyvtár
#12 - Merwyn The Malicious - könyvtár
#13 - Andros The Invincible - manótunkolás 2 vagy lánymosdó
#14 - Fulbert The Fearful - az üvegház előtt
#15 - Paracelsus - manódobálás 1
#16 - Cliodine - manódobálás 2
#17 - Morgan Le Faye - manódobálás 3
#18 - Uric The Oddball - manótunkolás 1
#19 - Newt Scamander - manódobálás 4
#20 - Wendelin The Weird - manódobálás 5
#21 - Lord Stoddard Withers - manótunkolás 3
#22 - Circe - seprűverseny 1
#23 - Glenda Chittock - Cseréld el az első emeleten a Hugrabugos fiúval
#24 - Adalbert Waffling - seprűverseny 1
#25 - Perpetua Fancourt - seprűverseny 1
#26 - Almerick Sawbridge - seprűverseny 2
#27 - Mirabella Plunkett - seprűverseny 2 vagy Foltozott Üst
#28 - Tilly Toke - Mágikus Menazséria
#29 - Archibald Alderton - Fred és George boltja
#30 - Artemisia Lufkin - seprűverseny 2
#31 - Balfour Blane - seprűverseny 3 vagy hatodik emeleti osztályterem
#32 - Bridget Wenlock - Huntzut és Zsupsz Mágikus Tréfák Boltja
#33 - Beaumont Marjoribanks - seprűverseny 3
#34 - Donaghan Tremlett - seprűverseny 3
#35 - Bowman Wright - seprűverseny 4
#36 - Jocelind Wadcock - Cseréld el a 84-es kártyával az első emeleten
#37 - Cassandra Vablatsky - seprűverseny 4
#38 - Chauncey Oldridge - seprűverseny 5
#39 - Gwenog Jones - seprűverseny 5
#40 - Carlotta Pinkstone - seprűverseny 5
#41 - Godrick Gryffindor - lánymosdó
#42 - Crispin Cronk - Flitwick professzor terme a másodikon
#43 - Cyprian Youdle - negyedik emelet, titkos rejtek vagy pincehelység
#44 - Delvin Whitehorn - Flitwick professzor terme a másodikon
#45 - Dunbar Oglethorpe - vidd vissza az elveszett fiolatáskát
#46 - Miranda Goshawk - vidd vissza az elveszett kitűzőt
#47 - Edgar Stroulger - Fred és George boltja
#48 - Salazar Slytherin - vidd vissza az elveszett teleszkópot
#49 - Elladora Ketteridge - vidd vissza Neville békáját
#50 - Musidora Barkwith - vidd vissza az elveszett mérleget
#51 - Ethelred The Ever-Ready - vidd vissza az elveszett sapkát
#52 - Felix Summerbee - vidd vissza az elveszett kesztyűt
#53 - Rita Catchlove - a kviddics stadion előtt
#54 - Gaspard Shingleton - vidd vissza az elveszett Gadding With Ghouls-t
#55 - Honoria Nutcombe - vidd vissza az elveszett Holidays With Hags-t
#56 - Gideon Crumb - vidd vissza Lee Jordan elveszett tarantuláját
#57 - Gifford Ollerton - harmadik emeleti osztályterem
#58 - Glover Hipworth - harmadik emeleti osztályterem
#59 - Gregory The Smarmy - Az odú, vagy az üvegház
#60 - Laverne de Montmorency - üvegház
#61 - Havelock Sweeting - cseréld el a 77-es kártyáért a negyedik emeleten
#62 - Ignatia Wildsmith - Tiltott Rengeteg
#63 - Herman Wintringham - Tiltott Rengeteg
#64 - Jocunda Sykes - Tiltott Rengeteg
#65 - Gondoline Oliphant - hetedik emeleti titkos helység
#66 - Flavious Belby - Tiltott Rengeteg
#67 - Justus Pillwickle - földszint, lépcsők
#68 - Kirley Duke - földszint, lépcsők
#69 - Bertie Bott - Fred és George boltja
#70 - Leopoldina Smethwick - hatodik emeleti osztályterem
#71 - Queen Maeve - hatodik emeleti osztályterem
#72 - Helga Hufflepuff - üvegház
#73 - Mopsus - harmadik emeleti osztályterem
#74 - Montague Knightley - második emeleti folyosó
#75 - Mungo Bonham - cseréld el a 13-as kártyával a negyedik emeleten
#76 - Myron Wagtail - főbejárat
#77 - Norvel Twonk - könyvtár vagy első emeleti osztályterem
#78 - Orsino Thruston - cseréld el a 98-as kártyával a negyedik emeleten
#79 - Oswald Beamish - ötödik emeleti osztályterem
#80 - Beatrix Bloxham - Fred és George boltja
#81 - Quong Po - cseréld el a hetedik emeleten a 31-es kártyával
#82 - Rowena Ravenclaw - negyedik emeleti osztályterem
#83 - Roderick Plumpton - hatodik emeleti osztályterem
#84 - Roland Kegg - első emeleti osztályterem vagy seprűverseny 4
#85 - Blenheim Stalk - Avifors verseny
#86 - Dorcas Wellbeloved - pincehelység
#87 - Thaddeus Thurkell - első emeleti osztályterem
#88 - Celestina Warbeck - ötödik emeleti osztályterem
#89 - Alberta Toothill - főbejárat
#90 - Sacharissa Tugwood - Flitwick második emeleti terme
#91 - Wilfred Elphick - első emeleti osztályterem
#92 - Xavier Rastrick - harmadik emeleti folyosó
#93 - Heathcote Barbary - Lockhart harmadik emeleti osztályterme
#94 - Merton Graves - cseréld el a 31-es kártyával a hetedik emeleten
#95 - Yardley Platt - Lockhart harmadik emeleti osztályterme
#96 - Hengist Of Woodcroft - első emeleti folyosó
#97 - Alberic Grunnion - Fred és George boltja
#98 - Dymphna Furmage - Borgin & Burkes vagy második és harmadik emeleti folyosó
#99 - Daisy Dodderidge - negyedik emeleti osztályterem
#100 - Albus Dumbledore - hetedik emeleti titkos rejtek
#101 - Harry Potter - igazgatói iroda

V.14. Hiányzó varázskártyák

Ha még nem sikerült az összes Varázskártyát megtalálnod, akkor azokat vedd meg Fred és George boltjában, de ha ott sincs, akkor keress fel olyan helységeket az iskolában, ahol még nem jártál. Kártyára lelhetsz az Elkobzott Tárgyak Raktárában (Confiscated Items Storeroom), a betört ablaknál, az eddig nem látogatott üres osztálytermekben és az iskola udvarán (főleg a fáklyáknál). A folyosón unatkozó diákoknál tudsz kártyákat cserélni, de ahhoz, hogy

meglegyen neked az összes, teljesítened kell az üzenőfalon leírt dolgokat és a mini játékokat is. Ha már megvan mind a 100 Varázskártya, akkor menj a harmadik emeletre Dumbledore irodájához, akitől megkapod majd az utolsót, a Harry Potter képével díszített Aranykártyát.

VI. Fejezet – Harry Potter and the Prisoner of Azkaban – PC verzió

VI.1. A menü

VI.1.1. New Game
Harryék harmadik évét kezdheted itt meg.

VI.1.2. Load Game
A régebbi játékállásokat töltheted be - összesen hat különböző helyre menthetsz.

VI.1.3. Options
A játék beállításait végezheted el. Három részre bomlik:

VI.1.3.1. Input
A kezelést lőheted be: az iránygombokat, ugrást és varázslatot deffiniálhatod külön kezeloszervekre, valamint az egérsebességet és annak működését is megváltoztathatod.

VI.1.3.2. Sound & Video
A felbontást, a színmélységet, a fényerőt és a kontrasztot állíthatod át, valamint a játék készítőinek listáját is megnézheted.

VI.1.3.3. Advanced
A világ, a karakterek és a tereptárgyak részletességét szabályozhatod be, valamint a dinamikus fényeket is itt tudod beállítani.

VI.1.4. Quit Game
Kilépés a Windowsba.

VI.2. Az irányítás és játékmechanizmus

Az irányítás alig változott az előző rész óta, azt leszámítva persze, hogy ebben a játékban most nem lehet kviddicsezni – így ezt nem is kell megtanulni. A kurzorbillentyűkkel mozoghatsz, illetve gyakorlottabbaknak talán jobban kézre áll a „WASD" gombkombináció. A Ctrl gombbal, illetve az egér jobb gombjával tudsz ugrani, míg a bal gombbal a varázslatokat tudod elsütni, de ugyanezt eredményezi az Alt gomb is. Az Esc billentyű lenyomásával jutsz a menübe, ennek leírását lásd a VI.6. részben. Az Enterrel szakíthatod meg a videókat. A játék lényegét tekintve szintén nem változott sokat – a hatalmas Hogwartsot illetve környékét kell bebarangolnod, megoldani a feladatokat, teljesíteni a kihívásokat, amiknek során új varázslatokra tehetsz szert, közben pedig gyűjtögetned kell a különböző tárgyakat és kártyákat. Van néhány mellékszál a játékban, ám alapvetően lineárisnak mondható.

VI.3. A varázslás

Mint azt már az eddigi játékoknál megszokhattad, itt is előbb meg kell tanulnod a varázslatokat, és csak utána tudod használni őket. Ezeket un. kihívásokon (Challange) sajátíthatod el. A kihívásoknál mindig össze kell szedni 10 pajzsot (Challange Shield), hogy azokat tökéletesnek tekinthesd. Alapból már megvan a Lumos, Alohamora, Spongify és a Depulso mágia, meg kell szerezned a Carpe Retractumot, a Draconiforst, Lapiforst, és a Glaciust. Mivel ebben a részben már mindhárom szereplőt irányíthatod, így a készítők fogták magukat és szétszedték a varázslatokat – a négy alapmágiát mindegyikőjük tudja használni, ám a maradék négy megoszlik a következők szerint:

▶ Carpe Retractum	Ron
▶ Draconifors	Hermione
▶ Lapifors	Hermione
▶ Glacius	Harry

Újdonság még a kombinált varázslás lehetősége. Ezt akkor kell használni, ha egy ajtó vagy láda túl erősen lenne védve – ha nyomva tartod a bal egérgombot, akkor a többiek is beszállnak a mágiába és közös erővel sújtanak le a célpontra. Ugyanez alkalmazható bizonyos ellenfeleknél, például Peevesnél.

VI.3.1. A varázslatok

VI.3.1.1. Lumos
Fényvarázslat, mellyel a gargoyleok szemét nyithatod fel, ezzel titkos átjárók nyílnak meg előtted, sokszor a továbbjutáshoz is nélkülözhetetlen.

VI.3.1.2. Alohamora
Zárnyitó varázslat, mellyel a bezárt ajtókat és ládákat tárhatod fel pillanatok alatt. Létezik kombináːt változata is, mellyel az erősebben védett objektumokat tudod feltörni.

VI.3.1.3. Spongify
Rugózás. A földön megjelenő rugó ikonokra varázsolva, majd azokra ráugorva, hatalmasakat szökkenhetsz. Rengetegszer kell ilyen módon közlekedned a játékban.

VI.3.1.4. Depulso
A sima támadóvarázslat, mellyel a gyengébb ellenfeleket ütheted ki, illetve a falakon levő kapcsolók átbillentésére is ez szolgál.

VI.3.1.5. Carpe Retractum
Ron használhatja ezt a mókás varázslatot, mellyel közelebb húzhat magához tárgyakat, illetve saját magát lendítheti át hatalmas szakadékok fölött. Használatához kék gömböket kell keresned, majd azokba beakasztanod.

VI.3.1.6. Draconifors
Hermione varázslata. A pályákon elhelyezett sárkányszobrokat keltheted vele életre, majd veheted át felettük az irányítást.

VI.3.1.7. Lapifors
Szintén Hermione varázslata. Hasonlóan a Draconiforshoz, ezzel is egy állatot idézhetsz meg: mégpedig egy nyulat. Természetesen csak akkor, ha szembetalálkozol egy nyúlszoborral, melyet ezután te irányíthatsz. Ha elvégeztél minden teendőt, amit kell, automatikusan visszakapod Hermione irányítását.

VI.3.1.8. Glacius
Harry fagyasztóvarázslata. Ezzel az erős mágiával könnyűszerrel legyőzheted a szalamandrákat, azok fészkét, de még a csintalan Peevest is.

VI.3.2. Kombinált varázslat
A ládákat és egyéb feltörendő dolgokat mindig valamilyen varázslattal lehet felnyitni, szerencsére nem neked kell kitalálni, hogy melyiket kell használni, a program automatikusan a megfelelőt süti el. Néhány helyen azonban nem elég a továbbhaladáshoz a varázslat – legalábbis egyedül nem vagy elég. Ilyenkor kell a megfelelő helyre irányítani a pálcát, majd a bal gombot nyomva tartani, amíg a többiek is be nem segítenek – ekkor a lezárt ajtók és ládák kinyílnak, az ellenfeleket pedig eredményesebben lehet ritkítani.

VI.4. Tárgyak

VI.4.1. Chocolate Frog
A csoki béka elveszett energiádat pótolja. A pályákon szétszórva találhatsz belőle viszonylag sokat.

VI.4.2. Cauldron Cakes
A sütivel Fredék boltjában fizethetsz és egy csomó hasznos-haszontalan dolgot vásárolhatsz rajta.

VI.4.3. Pumpkin Pasties
A tök szintén fizetőeszköz Fredék boltjában.

VI.4.4. Bertie Bott's Every Flavour Beans
A legáltalánosabb fizetőeszköz, a legtöbb dolgot ezért veheted meg a boltban.

A pályákon egy csomó passzív tárggyal is összefutsz, melyeket nem vehetsz fel, ám fontos szerepük van a játék szempontjából, ezek a következők:

VI.4.5. Üstök
Felborítva egy csomó babhoz és tökhöz juthatsz belőlük

VI.4.6. Zászlók
A falon függenek és általában titkos járatokat takargatnak, illetve babokhoz juthatsz tőlük

VI.4.7. Szekrény
Alohamorával nyithatóak és általában babokat rejtenek

VI.4.8. Páncélok
Babokat, illetve egyéb tárgyak/kártyák lapulhatnak bennük. Némelyikre többször is rá lehet varázsolni, így több cuccot köp ki magából.

VI.4.9. Szobrok
Szintén levarázsolhatóak és remek tárgyak forrásai

VI.4.10. Koponyák
Többnyire babokat tartalmaznak, illetve titkos járatokat nyitnak meg

VI.5. Az ellenfelek

Imp
Kicsiny, manószerű lények, akik idegesítően vihorásznak és összevissza rohangálnak. Annyira ostobák, hogy még a varázslatok sem hatnak rájuk. Elintézésük módszere, ha az általuk eldobott robbanó tárgyakat gyorsan felveszed és visszaküldöd a feladónak.

Tipp: Ha jól célzol, egyszerre többet is semlegesíthetsz.

Flying Books
A repülő könyvekkel sokszor összeakadsz a játék folyamán – ezeket elég nehéz eltalálni, hiszen állandóan cikáznak és fájdalmasakat harapnak. A Rictusempra varázslat azonban jobb belátásra bírja őket.

Fire Crab
A rákokat egy Rictusemprával lehet közömbösíteni, nem különösebben nehéz ellenfelek. Egyedül a hátsójukra kell figyelni, onnan tüzes lövedékeket okádnak.

Pixie
Ezek a lebegő, világító lények kis fényes gömbökkel dobálnak téged, amik fájdalmasan sebeznek, ezért jobb előlük eloldalazni. Rictusemprával kell kezelni őket.

Bundimun
Ezek a furcsa növények mozognak, és savas lövedékeket okádnak, amik mérges gázt eregetnek magukból, ezt se lélegezd be! Egy Rictusempra után felfordul, neked pedig rá kell ugrani, hogy végleg elpusztuljon.

Csontváz
Saját testrészeiket vagdossák hozzád, elég erősek és sokat bírnak – többnyire kettő Rictusempra bevitele szükséges, de van olyan is, amit csak kombinált varázslattal lehet ledönteni.

Monster Book
A hatalmas könyv a lapjait szabadítja rád, amik gyorsan repkednek össze-vissza és téged is sebeznek. A könyv helyett lődd a lapokat, így a könyv egy idő után feladja és elpusztul.

Szalamandra
Először Glaciusszal meg kell fagyasztanod, utána pedig Rictusemprával szét kell törnöd, ezután pedig pusztítsd el a tűzfészkét is, különben újraéled!

Peeves
A csintalan háziszellembe néhányszor belefutsz majd, és egyre erősebb. Általában kombinált varázslatokkal kell ellene operálni, majd mikor megáll, Carpe Retractummal lerángatni róla a páncélját.

Dementorok
Az Azkaban őrei, félelmetes lények. Csak az Expecto Patronum segít ellenük!

VI.6. A játék menüje

Ide az ESC gomb megnyomásával kerülhetsz és különböző dolgokat állíthatsz, illetve szemlélhetsz meg.

VI.6.1. Szív
Itt nézheted meg hőseid életerejét, valamint a kis lakat alatt levő szám mutatja, hogy az adott helyszínen hány titok van és ebből mennyit találtál meg.

VI.6.2. Kastély
A térképet nézheted meg. Szerencsére nem csak azt tudod megtekinteni, amelyik szinten vagy, hanem a már bejárt területek mindegyikét.

VI.6.3. Portrék
Ezekből összesen nyolc darab van, mindegyikhez meg kell venni egy-egy jelszót Fred és George boltjában. Bővebben a VI.8.7. részben.

VI.6.4. Madár
A mellékküldetések állapotát mutatja. Ezekből három létezik – mindegyik öt részre oszlik, ezeket követheted itt nyomon.

VI.6.5. Erszény
A babok, tökök és sütik számát mutatja, amennyit már begyűjtöttél belőlük.

VI.6.6. H
A kihívásokat tekintheted itt meg. Mindegyik kihívásnál 10 pajzsot kell összeszedned, ezek vannak itt jelezve.

VI.6.7. Ajtó
A felvett kártyáidat tekintheted meg, rájuk kattintva pedig érdekes információkat hallgathatsz meg róluk.

VI.6.8. Papírtekercs
A beállítások menü, ahol a grafikát és a hangokat tudod behangolni.

VI.7. A végigjátszás

VI.7.1. A vonaton
A bevezetőben láthatod, amint Harryék a vagonban utaznak, és Ron patkánya megszökik – természetesen a nebulók egyből utánaerednek, hogy előkerítsék.

Miután kiértél a folyosóra, menj egyenesen – a kabinokba benézhetsz, de semmi érdemleges nincs bennük, hacsak nem Malfoy két testőre, akik fitymálóan szólnak hozzád.

Az ajtónál láthatod, amint a patkány átfut alatta, neked pedig el kell sütnöd az első varázslatodat, az Alohamorát, mégpedig a lezárt ajtón.

A szobában láthatod amint a patkány a dobozok tetején rohangál, sőt, az egyiket még le is löki. Fuss neki a doboznak, mire automatikusan átmászol rajta. A következő dobozsornál már nem mászol fel automatikusan, ehhez meg kell nyomnod a jobb egérgombot. Vedd fel a babokat, nyisd ki az ajtót, majd távozz.

A következő helyen egy nagy dobozt láthatsz, amin egy Depulso jel van. Hermionével varázsolj rá, hogy arrébb csússzon a doboz, majd menj el mellette. A szoba hátsó részében mindkét oldalon láthatsz egy ketrecet – foszd ki őket, majd állj tovább.

Folytasd utad egyenesen, majd haladj át a lebegő könyvön, mire a játékállás elmentődik.

A következő résznél láthatod, amint a patkány befut egy kis lyukba a falon – láthatsz itt egy mágikus úton lezárt ajtót – varázsolj rá, és tartsd lenyomva a gombot, míg a többiek is be nem segítenek, és az ajtó ki nem nyílik. Egy gargoylet láthatsz benne, akire viszont Lumost kasztolj, mire megnyílik egy titkos ajtó, amin menj keresztül.

Ahogy haladsz előre, ládák törnek össze melletted, plusz megjelenik néhány könyv is, akik elég harapós kedvükben vannak – varázsolj rájuk Depulsót, mire leesnek. Lépj be a jobb oldali ketrecbe, ahol felveheted a babokat, nyomd meg a gombot, mire kinyílik a másik ketrec, amiből csoki békát vehetsz fel és némi babot.

A következő hely nem túl biztató, mindenféle csúnya állat lakozik benne – szerencsére csak ketrecekben. Nemsokára ismét meglátod a patkányt, valamint egy könyvet, ami le van zárva egy ketrecben. Megjelenik Malfoy és rád szabadítja a szörnyet – a kiköpött lapokra varázsolj rá, úgy, hogy mindegyik eltűnjön, ekkor a szörny is kileheli a lelkét, és átváltozik egy kártyává (Fulbert the Fearful).

Vedd fel, majd menj tovább. A következő kocsiban Ron végre utoléri a rakoncátlan állatát, majd a rá következő percben a vonat megáll és kinyílik a hátsó ajtaja. Egy Dementor lép be rajta, Harry elájul, még szerencse, hogy Hermionének van lélekjelenléte, így gyorsan rácsapja az ajtót, és elrohan segítségért – ekkor Ron szerepét kapod meg, az a feladatod, hogy tartsd csukva az ajtót, míg a lány vissza nem ér. Ennek érdekében a szoba különböző helyeire Depulsót kell varázsolnod – ezek helyét a varázslat ikonja mutatja. Sorrendben a következők azok:

Rögtön balra az ajtótól.

A jobb és bal oldaladon időszakosan kinyílik egy-egy láda – ekkor kell rájuk varázsolni.

Az ajtó melletti madárkalitkától nem messze.

Ha mindhármat levarázsoltad, a lány visszatér Lupin professzorral, ő pedig egy erélyes varázslattal elkergeti a szellemet. Hőseink nemsokára megérkeznek a Hogwartsba és megkezdik harmadéves tanulmányaikat.

VI.7.2. A Carpe Retractum kihívás
- ▶ Challange Shieldek száma: 10
- ▶ Titkos helyszínek száma: 5
- ▶ Szereplők: Ron

Az első órát Lupin tartja, minek keretében megtanulhatod a Carpe Retractum varázslatot – ehhez Ronnak be kell menni a kihívás helyszínére. Lupin folyamatosan fog instruálni a teendőkről, így ennek tudatában indulj meg előre.

Egy platform széléhez jutsz, előtted pedig egy lebegő sziget van, amin egy gömböt láthatsz. Ezen fogod először kipróbálni az új varázslatot. Célozd be, majd kasztolj rajta, mire közelebb röppensz hozzá. Ugorj át a szigetre, majd ott varázsolj Depulsót a szimbólumra, hogy egy újabb gömb bújjon elő. Állj a peremre, majd onnan lendülj tovább a gömb segítségével.

Fordulj jobbra, majd varázsolj a gömbre, hogy kinyíljon az ajtó, valamint megjelenjen egy Spongify ikon. Ezt a varázslatot már ismered, szóval süsd is el az ikonon, mire az átváltozik, te pedig ráállhatsz és nyomj jobb gombot, mire felpattansz egy szintet. Az ajtón túl egy veremhez érsz, amibe ugorj le, majd az előtted lévő kőtömbön használd a Carpe Retractumot –így kihúzod magad felé, és felmászhatsz a falra.

Fordulj balra, majd varázsolj az itteni blokkra is és mássz fel rajta, hogy fel tudd venni az első Challange Shieldet. Menj át az ajtón majd varázsolj rá a páncélra, mire egy csomó babhoz jutsz. Menj tovább, ugorj át a vermen és varázsolj rá az itteni páncélra is. Ha felszedted a babokat menj ki az ajtón.

A balra levő páncélra varázsolj rá, majd az itt levő kapcsolót nyomd meg. Varázsolj rá a szimbólumra, ami egy gömböt hoz elő a szakadék felett. Ugorj át rajta a gömb segítségével, majd nyisd ki a ládát, amiből egy kártyát vehetsz fel (Sir Herbert Varney).

Fordulj jobbra és sétálj a peremhez, ahol varázsolj rá a gömbre, a repülő sziget felett, így áthúzhatod magad. Néhány Pixie támad meg, akiket gyorsan lődözz le, majd varázsolj az előtted lévő két gömbre, így megjelenik egy platform, amire át tudsz ugrani. Ugrálj végig rajtuk egészen addig, míg el nem érkezel a második Challange Shieldig. Ugorj visszafele és menj ki az ajtón majd fel a lépcsőn, ahol elmentheted az állást.

A következő szobában egy Imp támad rád – szerencsére Lupin elmagyarázza miként báj vele. A lényeg az, hogy a varázslatok nincsenek rájuk hatással, ellenben az általuk dobált robbanócukorkák annál inkább. Ennek megfelelően állj meg valahol, várd meg, míg feléd hajít egyet, gyorsan állj félre, majd azzal a mozdulattal vissza, így pont felveszed a cukrot, ekkor már csak a bal gombot kell megnyomnod, hogy elhajítsd azt, vissza a feladónak. Ha szerencséd van és jól céloztál, a detonáció magával ragadja az Impet is. Sajnos az első után egyszerre kettő fog támadni, méghozzá a falon lévő kép mögül. Ha jól célzol, egyszerre semmisítheted meg mindkét lényt.

Feltűnik néhány Pumpkin Pasty, amiket vegyél magadhoz, majd a terem két oldalán levő helyszínekről gyűjtsd be a babokat. Most menj vissza a terembe és varázsolj rá a középen levő Spongify ikonra, állj rá és ugorj el róla, így feljebb jutsz egy szinttel.

Három Pixie tűnik fel, akiket gyorsan szedj le, mielőtt megdobálnának a világító lövedékeikkel. Legegyszerűbb az oldalazás gombbal kikerülni őket, majd az alkalmas pillanatban visszavágni nekik egy Rictusemprával. Ha lenyomtad őket, még három feltűnik. Gyorsan végezz velük is, mire pár Cauldron Cake jelenik meg. Gyorsan vedd fel őket, majd nyisd ki a ládákat, amikből pár csoki béka kerül elő. Vedd fel őket, majd menj ki az ajtón.

A következő helyen négy páncélt láthatsz, valamint ha lenézel, akkor a következő Challange Shieldet is. Mind a négy páncélra varázsolj rá és vedd fel a babokat belőlük, majd állj tovább. Nyisd ki a ládát és állj a peremre. Ron majrézni kezd, ám ne figyelj oda rá. Varázsolj rá az első gömbre, ami a lebegő sziget felett található, majd ha pont a sziget felett vagy, nyomd meg még egyszer az egérgombot, mire Ron elengedi magát és leesik a platformra. Fordulj balra, ahol haladj tovább a gömb segítségével, majd nyisd ki a ládát. Juss vissza a lebegő platformra. Innen ugorj tovább Carpe Tetractummal, ám várd meg, míg a sziget alád ér és csak akkor ugorj le.

Juss el az utolsó mozgó platformig, ahol nézz felfele és varázsolj rá az ajtón lógó gömbre, így az kinyílik. A fölötte levő gömb segítségével felhúzhatod magad ide, ahol felvehetsz egy újabb Challange Shieldet. Menj vissza, lépj ki az ajtón és ments.

Le a lépcsőn, varázsolj rá a páncélokra, majd állj a szakadék peremére és varázsolj rá a falból kiálló dobozra, így az közelebb kerül hozzád, te pedig át tudsz ugrani rá. Az itt levő két páncélt is foszd ki, majd varázsolj az ajtó feletti gömbre – nyisd ki az itteni ládát, majd menj vissza és folytasd az utad.

Fordulj jobbra, ahol szintén ne próbálkozz az ugrással, hanem húzd ki a falból a tömböt, amire át tudsz pattanni.

Varázsolj a zárt ajtóra, majd lépj be. Itt egy Fire Crab fog várni, aki nem szereti a Rictusemprát, így ezzel kezeld meg, mire a hátára fordul és tehetetlenné válik. Ekkor már csak a rács mögé kell bepattintanod a folyamatos lövéseiddel és már ki is nyílik a továbbvezető ajtó. A következő teremben két Fire Crab fog várni, akikkel tedd meg szintén azt, amit az előző kollégájukkal. Ha belökted őket a lyukba, az ajtó kinyílik és továbbmehetsz. Vedd fel a két csoki békát a ládából.

Menj át az ajtón és fordulj jobbra. Menj ki a peremre és varázsolj rá a gömbre, amiről ugorj át a mozgó platformra. Amikor visszaért ugorj jobbra, ahol két Pixie fog megtámadni. Gyorsan szedd le őket, mert nincs sok helyed manőverezni. Menj előre, majd a falból húzd ki a tömböt, amire ugorj át és a ládából szedd fel a békákat és a babokat. Varázsolj a gömbre a bal oldalon, majd pattanj át a szigetre, és várd meg, míg átér a másik oldalra, ahol ugorj egyet, így felveszed a Challange Shieldet. Menj vissza a szigetre, és ugorj előre a gömbbel.

Menj előre, és varázsolj rá a tömbre, így át tudsz rajta kelni, és végre menthetsz egyet. Alohamora a zárt ajtóra, menj át rajta és állj ki a peremre. Két Fire Crab fog várakozni rád a szemben levő platformokon – gyorsan üsd le őket, mire két gömb tűnik elő a plafonon.

Ugorj át az elsőre és ess le a platformra. Fordulj meg és nézz felfelé, majd varázsolj az ajtó fölötti gömbre. Fordulj meg és ismét varázsolj rá a három blokkra, amik a falból állnak ki. Mássz fel rajtuk a tetőre és menj be az ajtón.

Mindkét páncélból szedd ki a babokat és varázsolj rá a szimbólumra, hogy kinyíljon a mögötted levő kapu, valamint feltűnjön egy

gömb. Ennek segítségével juss át a Challange Shieldhez, majd menj vissza és állj tovább.

A játék ment egyet, a kapu kinyílik, a következő szobában pedig egy Fire Crab vár. Gyorsan lökd le, mire a mögötted lévő út megnyílik. Menj le a lépcsőn, varázsolj rá a gömbre, hogy meghúzzad a kötelet. Fordulj meg, nézz fel és varázsolj a falikárpitra, amiből pár bab esik ki.

Menj vissza és fel a lépcsőkön, majd nézz fel és varázsolj a gömbökre a továbbjutáshoz. Nyisd ki a ládát a szoba mindkét felében, majd vedd fel a Challange Shieldet, ugorj le, vedd fel a babokat majd menj ki.

Az első gömbre varázsolj rá és ugorj a mozgó platformra, ahonnan a jobbra levő gömb segítségével tudsz továbbhaladni. Még egy gömb, majd a következőre is kapaszkodj fel, mire kiérsz egy platformra. Ugorj át, és lépj be a szobába.

Két páncél vár itt a kifosztásra - s bal oldali egy titkos utat nyit meg.

Menj fel a lépcsőn és nyisd ki a ládát. Menj visszafelé, fordulj balra, és menj el a szoba végéig, ahol vedd fel a Challange Shieldet. Fuss a peremhez, majd nézz le. Varázsolj a gömbre, majd ugorj rá a platformra. Nézz felfelé és varázsolj a gömbre, így átjutsz a következő párkányra. Fuss ki az ajtón és ments a könyvnél. A ládában két csoki békát találsz.

Menj be az ajtón, ahol négy Imp fog megtámadni. Gyorsan csapd le őket a már ismertetett módszerrel, mert könnyen levehetik az életenergiádat.

Tipp: Mozogj sokat és próbálj úgy célozni, hogy egyszerre többet is eltalálj.

Van itt két páncél, ezekre ha rávarázsolsz egy csomó babhoz juthatsz, ám az egyikből négy Pixie is rád támad. A ládában három békát találsz. Ha felvettél mindent, nézz le a rácson, így láthatod a Challange Shieldet, valamint egy Spongify ikont.

Menj ki az ajtón és fordulj jobbra. Egyelőre ne csinálj semmit a gömbbel, csak menj el mellette, majd a jobb oldali falon varázsolj rá a gargoylet ábrázoló képre, mire feltűnik egy valódi szobor. Lumost neki, mire a hátad mögött eltűnik a padló. Ess le és nyisd ki a ládát. Menj végig a Spongify ikonig és varázsolj rá, majd ugorj fel rá, hogy megszerezd a Challange Shieldet. Menj ki az ajtón újra, ám most már ne ess le, hanem használd a gömböt, hogy átugorj a vermen.

Menj ki az ajtón, és fordulj balra. Állj ki a peremre, ahol a két blokk segítségével juss át a másik oldalon a felső részre.

A két páncélra varázsolj rá, majd nézz felfele: három gömböt láthatsz, ezek mindegyikét húzd meg, mire megjelenik két Fire Crab a két oldalon. Gyorsan varázsold le őket a lyukba és állj középre. Innen már csak pár lendülés és át is értél a szemben levő részre, ahol felveheted az utolsó Challange Shieldet, így megnyerve a jogot arra, hogy bejuss a Bean Roomba.

VI.7.3. A Weasley bolt

Harryék kiérnek egy nagy terembe, amit érdemes jól megjegyezni, hiszen a rövidítő útvonalak innen indulnak ki. Indulj meg előre, ahol nemsokára Fredbe futsz bele, aki ajándékba adja a Marauder's Mapot, ami egy remek térkép – aktiválni a Tab gombbal tudod. Ments állást, majd kövesd Fredet, hiszen éppen a boltjukba tart, ahol vehetsz néhány hasznos dolgot.

A második emeleten belefutsz Dumbledore professzorékba, ám ennek most nincs sok jelentősége, kövesd továbbra is Fredet a következő emeletre. Miután beléptél a portré mögé, Hermionének eszébe jut, hogy elfelejtett valamit megkérdezni McGonagall professzortól, ezért gyorsan visszafut, így ketten maradtok Ronnal. Menj be a boltba és nézz körül, vegyél meg azt, amit gondolsz, illetve megengedhetsz magadnak. Ha végeztél a vásárlással hagyd el a boltot.

VI.7.4. Harc Peevesel – első rész

Nemsokára Peevesbe, a gonosz háziszellembe futsz bele, aki mindig valami rosszban sántikál. Most sincs ez másképp, egyből elkezd mindenféle tárgyakkal hajigálni, nincs más választásod, móresre kell tanítanod.

Tipp: A tárgyak elől az oldalazás gombokkal könnyen el tudsz ugrani.

Irányítsd az egeret a szellemre, majd nyomd folyamatosan a bal gombot, míg két négyszög meg nem jelenik rajta – ez azt jelenti, hogy Ronnal közösen fogtok rátámadni. Három ilyen közös akció, és a szellem jobbnak látja elpucolni. Miután elment, elhagy egy papírdarabot, amin a rövidítő folyosók jelszavai vannak – gyorsan vedd fel, majd lépj be a hetes jelzésűn, így visszaérkezel Hermionéhez.

Hagrid fog órát tartani, így igyekeznetek kell, hogy ne késsetek. Időközben belefutsz Nevillebe, aki tudja a pontos utat Hagrid kunyhójához, így csak őt kell követnetek.

VI.7.5. Harc a Pixiekkel

Miután kiértetek a kastélyból, balról néhány tanuló fut felétek, sőt megjelenik néhány gonosz Pixie is. Ez egy részfeladat, nem kötelező teljesíteni, ám ha megcsinálod, öt kártyával leszel gazdagabb.

Fordulj balra, és fuss el egészen a kútig, ahol meg is látod a randalírozó Pixiek kútját. Varázsolj rá kombináltan – azaz nyomd addig a gombot, amíg mind a hárman el nem kezditek mormolni a varázsigét – majd süsd el, és már ki is szabadulnak a Pixiek.

Szerencsére hárman nem nehéz leszedni őket, ám arra figyelj, hogy két hullámban támadnak! Ha legyőzted őket, megjelenik egy kártya (Bran the Bloodthirsty), valamint néhány csoki béka az elveszett energia pótlására.

A jobb felső sarokban láthatod az életerejüket, ha ez betelik, véget ér egy hullám és kapsz egy kártyát.

Tipp: Társaid energiája automatikusan feltöltődik, így nyugodtan vedd fel te a békákat.

Ha felvetted őket, ismét varázsolj rá a kútra, ekkor ismét előjön pár Pixie, akik szintén két hullámban támadnak. Jutalmad a Cyclops kártya.

A következő körben már három hullámban támadnak a kis gonoszok, legyőzésükért a Goliath kártya a jutalmad.

A negyedik fordulóban is három hullámban jönnek, ha győzedelmeskedsz, a Morholt kártyát vághatod zsebre.

Az utolsó rész következik, itt már négy hullámban jönnek, a jutalmad a Hengist of Upper Barnton kártya lesz.

Ha végeztél, menj vissza az elágazáshoz, és lépj be Hagrid órájára.

VI.7.6. Repülés óra

Az óra elején az óriás bemutatja kis kedvencét, Buckbeaket az osztálynak. Természetesen Malfoy fintorog, és már előre mondja, hogy ő bizony nem ül fel erre a ronda dögre. A Griffekről tudni kell, hogy nem szabad csak úgy felugrani a hátukra – tiszteletet kell mutatni irányukba, és ha elfogadnak, akkor már felszállhatsz rájuk. Harry is így cselekszik, hiszen a következőkben a Griff irányítását kell elsajátítanod.

Az iskola udvarán néhány denevércsoport trónol, ezeken kell áthajtani, hiszen a Griffek kedvenc eledele ez az állat. A játékban karikák jelképezik ezeket, és mindegyik karikán való áthaladáskor száz pontot kapsz. Összesen 1500 pontot kell összegyűjtened első körben, jutalmad a Joscelind Wadcock kártya lesz.

A későbbiekben visszajöhetsz ide, újra próbálkozni azzal a kihívással is, így újabb kártyákat gyűjthetsz. Ehhez egyre több pontot kell elérned, szerencsére akárhányszor megpróbálhatod. A pontok és a jutalmak így alakulnak:

- ▶ 1500 pont Jocelind Wadcock
- ▶ 2800 pont Gwenog Jones
- ▶ 4000 pont Cyprian Youdle
- ▶ 4900 pont Roderick Plumpton
- ▶ 5600 pont Bowman Wright

Tipp: Az S gombbal lassíthatod a madarat, igaz így a magasságod is csökken. A jobb egérgombbal mozgathatod a szárnyakat, így gyorsul és emelkedik is hátasod. Mindig próbálj a gyűrűk alá célozni, és mikor már majdnem ott vagy, nyomd meg a jobb gombot, így egy nagyot szökkensz és pont a közepébe érkezel a karikának.

Az óra után Transfiguration óra lesz, melyet McGonagall professzor fog tartani – lépj be az egyes feliratú portré mögé, így hamarosan elérkezel az első emeletre, ahol az óra is lesz tartva. Fordulj balra, majd menj végig a kék szőnyegen és az elágazásnál fordulj balra, ahol egy három lakattal lezárt ajtót láthatsz. Varázsoljatok rá, majd menj be és vedd fel a babokat. Indulj meg visszafele a terem felé, ahol ismét Peevesbe futsz bele.

VI.7.7. Harc Peevesel – második rész

Ezúttal már páncélban vonul fel az idegesítő szellem, így némileg nehezebb lesz legyőzni, mint első alkalommal. A lényeg, hogy ismét kombinált varázslatot kell rányomnod a pajzsára, ekkor egy pillanatra megáll és nem csinál semmit. Ekkor Carpe Retractummal szedd le a páncélzatát egyenként. Összesen ötször kell ezt megtenned, hogy feladja a bohóckodást. Természetesen itt is mindenféle tárgyakat hajigál feléd.

Tipp: Használd az oldalazás gombot, és mozogj sokat, így nem fog tudni eltalálni.

Miután elmenekült, néhány Pumpkin Pastiet vehetsz magadhoz, valamint a továbbvezető út is megnyílik. Természetesen erre kell továbbhaladnod.

VI.7.8. Lapifors és Draconifors kihívás

- ▶ Challange Shieldek száma: 10
- ▶ Titkos helyszínek száma: 8
- ▶ Szereplők: Hermione

McGonagall professzor éppen az átváltoztatás művészetébe avatja be a nebulókat, valamint beszél az Animágusokról is, akik önmagukat is át tudják valamilyen állattá változtatni – ezt szemléltetendő át is változik gyorsan egy macskává. Hermione kérdésére, miszerint a vérfarkasok is Animágusok-e, a professzor nemmel felel, hiszen ezek a vérszomjas állatok nem saját akaratukból transzformálódnak át, hanem a hold pillanatnyi állásának hatására. Miután megtartotta az órát, felkéri Hermionét, hogy teljesítse a kihívást, vagyis hogy rendesen begyakorolja a varázslatokat. Először a Lapiforst fogod megismerni.

Kezdésnél egy nyúlszobrot láthatsz magad előtt, amint rávarázsolsz, te irányítod a kis szőrös állatot.

Tipp: A jobb gombbal ugorhatsz, minél tovább tartod nyomva, annál messzebbre. A bal gombbal a kijelölt helyeken tudsz ásni, valamint a kis járatok elől tudod lelegelni a füvet, hogy be tudj jutni. Az Enter gombbal tudsz „kiszállni" nyúlnézetből.

A bal oldalon egy járatot láthatsz, legeld le a füvet, majd menj be rajta a nyúllal. Bent kövesd a babok útját, szedd fel mindet, mígnem odaérsz egy nagy földrakáshoz. Menj fel rá, majd nyomd meg a bal gombot, ekkor kiásod a kapcsolót, így kinyílik egy ajtó, amin Hermione tovább tud menni, a varázslat pedig véget ér, te visszakapod a lány irányítását.

Menj át az ajtón, ami rögtön be is fog csukódni – egy Challange Shieldet láthatsz, valamint mindkét oldalon egy páncélt. A jobb oldaliból babot, míg a bal oldaliból egy kártyát vehetsz fel (Common Welsh Dragon) – az ajtó kinyílik, te pedig továbbmehetsz.

Az előtted lévő falra varázsolj, mire bejutsz egy szobába, ahol egy nyúlszobor található. Még ne varázsold le, előbb kerüld meg a szobrot és vedd fel a CC-t. Most már rávarázsolhatsz.

A nyúllal menj be jobbra a lyukba, és indulj meg előre, majd ugorj fel a peremre, ahol gyűjtsd össze a babokat. A kerítés mögött ássd ki a babokat, majd folytasd utad a peremen, hogy összeszedd a többi babot. A járat végén rágd be magad a lyukba és ásd egyet,

mire kinyílik egy másik ajtó, te pedig visszakapod Hermione irányítását.

Menj előre, majd ugorj egyet, hogy fel tudd venni a Challange Shieldet. Menj tovább és ments a könyvnél, majd lépj ki az ajtón.

Balra láthatsz egy nyúllyukat, jobbra pedig magát a nyúlszobrot. Menj a szoba végébe és fordulj meg, majd nézz felfele. Egy nagy sárkányfejet láthatsz, amire varázsolj rá, így két CC-hez jutsz. Innen nem messze láthatod a következő Challange Shieldet is, ám most még nem tudod felvenni.

Menj vissza és varázsolj a szoborra, majd vedd át a nyúl irányítását. Ugorj le és menj át a lyukon. Egy kutat láthatsz magad előtt, valamint mindkét oldalon egy-egy peremet. Először is a virágtartók mögül vedd fel a babokat, majd a kút mögött is tedd meg ugyanezt. A bal oldalon találsz egy lyukat, amin rágd be magad és kövesd a babokat, mígnem elérsz egy helyre, ahol áshatsz, így a kút kinyílik. Folytasd utad a babok nyomán, majd ugorj ki a járatból és a sövényről is ugorj le. Pattanj be a kútba, majd haladj egyenesen, közben gyűjtögesd a babokat, valamint ugráld át a gyökereket. Nemsokára a jobb oldalon jutsz ki, ahol még mindig találsz pár babot és egy helyet ahol áshatsz. A kapu kinyílik, a Challange Shield leesik, te pedig visszaveszed a lány irányítását.

Vedd fel a pajzsot, majd menj át a következő részre.

Most következik a Draconifors varázslat begyakorlása, mellyel a kis sárkányszobrokat tudod életre kelteni.

Nézz felfele, láthatsz néhány repülő babot, egy égő tűzlabdát, valamint egy nagy sárkányszobrot a másik oldalon.

Ess le, majd varázsold le a tököket, így egy csomó PP-hez jutsz. A terem közepén lévő kerek tornyon két oldalt egy-egy sárkányfejet láthatsz, ezeket varázsold le, majd készülj fel egy csatára, hiszen 4 Imp fog rád támadni. Ha lenyomtad őket, menj be oda, ahonnan kijöttek, és foszd ki a ládát. Most menj vissza a szoba kezdőpontjára, úgy hogy felugrálsz a virágtartókon, fordulj meg, majd varázsolj rá a kis sárkányszoborra.

Megkapod a szárnyas irányítását.

Tipp: A jobb gombbal mozgathatod a szárnyakat, akárcsak a Griffnél, a bal gombbal okádhatsz tüzet, de csak akkor, ha már bekaptad a tűzgömböt (minden okádás után újra fel kell venni).

Kapd be a lángot, majd repülj át a nagy szoborhoz, és szállj le az előtte levő platformon, amin a tök található. Gyújtsd be a szobor előtti tálat, mire a terem közepén levő torony elfordul, így a hölgy már át tud kelni a másik oldalra.

A következő szoba nagyon hasonló. Itt egy L alakú hidat látsz magad előtt, valamint egy fenti és egy lenti részre lehet felbontani a helyszínt.

Először ugorj le a lenti részbe, majd varázsolj rá a tökökre, amiből egy csomó PP-t nyerhetsz. Középen a nagy tökből egy kártyát vehetsz fel (Hebridean Black Dragon), majd a Spongify ikont aktiválva és arról elrugaszkodva visszatérhetsz a hídra.

Menj be balra a szobába, ahol a szobor található. Varázsolj rá, majd repülj ki a sárkánnyal az ajtón és repülj felfelé. Szedd össze a babokat, valamint a PP-ket, a végén pedig kapd be a tűzlabdát és a balra levő platformon szállj le a nagy sárkány előtt és gyújtsd be az előtte levő tálat. A híd elfordul, te pedig továbbmehetsz a kislánnyal.

Ments és lépj ki az ajtón.

Jobbra és balra egy-egy páncélt láthatsz, valamint szemben a falon egy Depulso képet. Vedd ki a babokat a páncélokból, majd nyomd meg a gombot, mire egy Spongify ikon tűnik fel, amiről felpattanhatsz eggyel magasabbra.

Egy újabb nyúlszobor következik, ám még ne aktiváld. Menj el balra és varázsolj rá a tökökre, hogy néhány PP-hez juss. A virágtartó másik oldalán is van még néhány ebből, ezeket is vedd fel.

Menj vissza a szoborhoz, varázsolj rá, majd menj be a jobb oldali lyukba. Kövesd a babok útját a következő lyukig, ám még ne menj be. Fordulj jobbra, és menj be a virágtartó mögé.

Az első lyuk mellett menj el, majd ugorj fel a párkányra. Menj balra, ahol egy lyukat találsz, amin rágd be magad – egy titkos hely. Szed fel a cuccokat, majd hagyd el a helyet. Menj vissza a földkupachoz, ássd ki, majd menj jobbra a következőig, amit szintén túrj össze. Ugorj fel a párkánya és menj a második lyukhoz, amin szintén rágd be magad. Áss egyet, mire a varázslat véget ér, és ismét Hermionét irányítod.

A kis sárkányra varázsolj rá, majd kövesd vele a babokat és menj be a lyukon. Fordulj jobbra és vedd fel a babokat a párkányról. Menj egyenesen tovább, majd szedd fel az itteni finomságokat is. Ha most felnézel jobbra, három óriás sárkányt látsz, ezeket kell sorban begyújtani. Még mielőtt ezt megtennéd, vegyél fel minden babot és tököt a levegőből. A terem tetején találod a tűzgömböt, amit kapj be, és sorban gyújtsd be mindhárom sárkányt.

Tipp: Egyszerre csak egyet tudsz, utána vissza kell térned a tűzgömbért.

Mindegyik sárkány egy hatalmas kalapácsot aktivál, ami kiüt a falból egy fakockát a másik oldalon – ebből épül meg a lépcső Hermionének. Ha megvan mind a három, automatikusan visszakapod a lány irányítását, majd varázsolj rá a páncélra magad előtt. Menj be, majd ahogy a terem közepe felé közeledsz, rád támad négy Imp. Gyorsan verd le őket, vedd fel a két CC-t, majd nyisd ki a ládát. Menj ki az ajtón, mire a platform visszavisz téged.

Mássz fel a kinyomott fakockákon és vedd fel a Challange Shieldet.

A következő helyszínen egy kombinációs játékot találsz, ami nem túl bonyolult. Állj vele szembe. Három kockát látsz, mindegyiken különböző ikonokkal. Ebből négyfajta van:

- ▶ Üres
- ▶ Pajzs
- ▶ Ablak
- ▶ Bab

A lényeg, hogy addig forgasd őket a varázslattal, míg mind a három kockán ugyanaz az ábra nem lesz, ekkor sorban kinyílnak a ketrecek. Felvehetsz néhány babot, egy Challange Shieldet valamint egy kártyát (Hungarian Horntail Dragon). Ha megvagy, a bal oldali ajtóra varázsolj Alohamorát, így kimehetsz rajta.

A következő helyen egy Bundimunba futsz bele. Ez egy párnaszerű lény, ami mérges gázt öklendez magából. Miután levarázsoltad, rá kell ugrani a fejére, hogy megsemmisüljön.

Tipp: Várj néhány másodpercet, miután megsemmisült mert a gáz még a halála után is sebez téged.

A szoba végében lesz néhány CC a virágtartó mögött. Ments és lépj ki az ajtón.

Ismét egy kútra bukkansz a szoba közepén, amit négy növényszobor vesz körbe. Jobbra egy nyúlszobrot találsz, balra pedig egy lyukat.

Menj előre lassan, majd küzd le a Bundimunt. Vedd fel a belőle kieső PP-t, majd menj a nyúlhoz és varázsolj rá. Szaladj körbe a terem szélén a virágtartók mögött, hogy felszedd a babokat és a PP-ket, majd rágd be magad a lyukba. Itt ne áss egyelőre. Fordulj meg és nézz fel: egy CC-t láthatsz a tetőn, pattanj fel és vedd magadhoz. Most már áshatsz.

A Challange Shield kipottyan a kútból, amit a lánnyal gyűjts be a babokkal egyetemben.

A kút mellett lévő négy növényszoborra rávarázsolhatsz, hiszen sok babot nyerhetsz belőlük, ám vigyázz, mert három másik Bundimun még lakozik a teremben. Vedd fel a pajzsot, a békát, majd hagyd el a termet.

A következő helyen hat Imp támad rád, gyorsan semlegesítsd őket.

Tipp: Célozz úgy, hogy egyszerre többet is eltalálj.

A kútból kapsz néhány babot valamint egy békát, az egészséged pótolandó. A szoba végén a virágtartók mögött néhány PP lapul. Ha felvetted őket menj ki.

Mindkét üstöt borítsd fel egy-egy varázslattal, majd fordulj jobbra és nyomd meg az ajtó feletti szimbólumot, mire megjelenik egy Spongify ikon, amit szintén aktiválj és pattanj fel róla.

Egy újabb kombinációs játék. Három kört láthatsz, mindegyiken van egy pajzs, egy kártya, valamint egy páncél. Alatta három sárkányfej látható, ha ezekre rávarázsolsz, a körök elmozdulnak. A következő sorrendben tedd ezt:

A bal oldalira kétszer, a középsőre háromszor, a jobb oldalira egyszer – jutalmad egy kártya (Romanian Longhorn Dragon)

Még egyet a jobb oldalira – jutalmad egy csomó PP

Most kettőt a középsőre és egyet a jobb oldalira – jutalmad a Challange Shield.

Vegyél fel mindent, majd menj ki és ess le. Ments és folytasd utad.

Egy udvarra érkezel, amin haladj végig a növények között, óvatosan, mert néhány Bundimun feltűnik majd útközben. Elhaladsz egy üst mellett, amit boríts ki néhány bab fejében. Nemsokára egy ládához érsz, amit két Bundimun véd. Szedd le őket, majd nyisd ki a ládát. Van itt egy négyzet a földön, amivel egyelőre nem tudsz mit kezdeni.

Folytasd utad a bokrok között, mire egy mentőponthoz érsz, amitől balra egy Alohamora szimbólum van a bokron. Egyelőre ne foglalkozz vele, hanem menj tovább és szedd le a Bundimunokat. A járat végén van egy béka, valamint egy Depulso alakzat. Egyelőre ezt is hagyd békén, és menj vissza az Alohamora szimbólumhoz. Varázsolj rá, mire egy nyúlszobor tűnik elő. Menj be vele a jobb oldali járatba. Fordulj jobbra, itt egy lyukat láthatsz, egyelőre hagyd békén és menj tovább.

Fordulj jobbra, és menj előre, mígnem egy másik lyukat találsz, ezen menj be, és edd meg a körben levő fűcsomókat, értékes babokat és PP-ket rejtenek. Ha megvagy áss, mire szintén néhány babhoz jutsz. Menj ki és indulj meg visszafele és térj be abba a lyukba, amit elhagytál először. Áss le benne, mire kinyílik a kapu, és Hermione be tud menni rajta, hogy felvegye a ládából a kártyát (Norwegian Ridgeback Dragon).

Menj vissza a kert végén levő Depulso alakzathoz, varázsolj rá, így feltűnik egy sárkány, amit kelts életre. Fordulj meg vele és szedd fel a CC-t, majd repülj ki. A levegőből szedd fel a babokat majd kapd be a tűzgömböt, és gyújtsd be a nagy sárkányt. Végre megjelenik a Spongify ikon, amire varázsolj rá és pattanj fel az utolsó pajzsért. Jól teljesítettél, így mehetsz a Bean Roomba.

Megjegyzés: A Bean Room leírását a VI.10. részben találod.

VI.7.9. A kviddics meccs

Elérkezett a szezon első kviddicsmeccse, melyet szakadó esőben kell megvívniuk a csapatoknak. Harry remekül teljesít, ám egyszer csak Dementorok tömege lepi el a pályát, Harry elájul és leesik a seprűjéről...

VI.7.10. Anti-Dementor lecke

- ▶ Challange Shieldek száma: 0
- ▶ Titkos helyszínek száma: 0
- ▶ Szereplők: Harry

A kórházban tér magához, ahol kiderül, hogy nincs komoly baja. Lupinnal is beszél közben és Harry megkérdezi professzorát, hogy mit tud Sirius Blackről. Sajnos nem válaszol, valamit titkol ezzel kapcsolatban, ám azt megígéri, hogy megtanítja azt a varázslatot

az ifjú mágustanoncnak, amivel ő is előzte a Dementort a vonaton. Ennek most jött el az ideje, így hát lass neki!

A professzor elmagyarázza, hogyan kell elsütni az Expecto Patronumot.

Tipp: Nyomd folyamatosan a bal egérgombot, és nézd a pálcádat. Amikor a hegye elkezd vibrálni, akkor engedd fel a gombot, ekkor lesz tökéletes a varázslat.

Először egy oszlopon kell gyakorolnod, a cél az, hogy a gömböt feljuttasd a tetejére. Ha jót varázsolsz, akkor ez megtörténik – háromszor kell megtenned ezt, hogy neki kezdhess az igazi próbának.

Ha kész vagy, indulj meg balra. Menj le a hallba, ahol a bal oldali beugróban találsz egy koponyát, amire varázsolj rá, valamint egy páncélt és egy szekrényt is. Mindegyik némi babot rejt. A jobb oldali beugróban szintén találsz koponyát és páncélt.

Ha megvagy, menj tovább ki a folyosóra, ahol a bal oldalon lesz még egy koponya. Innen menj le a jobb oldali lépcsőn, ments és indulj meg előre. Nemsokára egy Boggart fog megtámadni, méghozzá Dementor alakban. Nem kell megijedni tőle, a lényeg az, hogy tökéletes varázslatot nyomjál rá.

Tipp: Nem tudsz elfutni, egyszerűen csak célozd be a lényt, majd süsd el a varázslatot.

Ha megvagy vele, akkor egyszerre kettő fog utána rád támadni – semmi különbség, csak egy kicsit gyorsabbnak kell lenned. Ha megvagy, Lupin megdicsér, majd megjelenik egy kártya, amit vegyél fel (Honoria Nutcombe). Sajnos ez egy csapda, így lezuhansz egy mély pincébe, ahol már három Dementor fog rád támadni.

Tipp: ezeknek már kettő-három jó varázslat is kell, mire eltávoznak.

Lupin sajnálja, hogy rászedte Harryt, de látnia kellett, hogy stresszhelyzetben is megállja-e a helyét, szerencsére sikerült. Harry megkérdezi, hogy mit tud Siriusról, és hogy az apja és Sirius tényleg barátok voltak-e. Lupin mindössze annyit mondott, hogy ismerte – sajnos ebből nem sok derül ki.

Amint vége a videónak, Ron fut be a képbe és megvádolja Hermionét, hogy a macskája megette szeretett patkányát. Kettőjük vitáját Harry szakítja félbe, és elmondja, hogy azt hallotta, Buckbeaket, a szép Griffmadarat ki akarják végezni, mert megharapta Malfoyt. Természetesen ezt nem hagyhatják, és szerencsére Hermionének éppen eszébe jut, hogy látott egy könyvet a könyvtárban, ami talán segíthet.

VI.7.11. Buckbeak megmentése

- ▶ Challange Shieldek száma: 0
- ▶ Titkos helyszínek száma: 4
- ▶ Szereplők: Harry, Ron, Hermione

A könyvtárban vagy és amint előrébb lépsz, néhány repkedő könyv támad rád.

Tipp: Az oldalazó gombokkal könnyen kikerülheted a támadásaikat.

Három hullámban támadnak, ha levadásztad mindegyiket egy gömb jelenik meg, ám egyelőre hagyd figyelmen kívül és fuss körbe a teremben, mert van néhány hasznos dolog. A jobb oldalon egy láda, néhány béka, valamint egy páncél van. A páncélra háromszor is rá tudsz varázsolni. A bal oldalon is van egy láda. Ha kifosztottad menj a gömbhöz és kapaszkodj fel rajta.

Hirtelen alád ugrik egy asztal, amire le tudsz esni, megjelenik még egy gömb, amire ugorj át és szállj le róla. Menj el a bal oldali folyosón, ahol a ládából egy kártya kerül elő (Falco Aesalon). Menj át a másik oldalra, ahol varázsolj a kötélre, így a könyvespolc kitolódik és Hermione fel tud rajta mászni.

Tedd is meg, majd állj Ron mellé és együttes erővel varázsoljatok rá a zárt ajtóra.

Hermione bemegy, Ronékat pedig utasítja, hogy menjenek ki, nemsokára visszajön ő is.

Menj beljebb és ments a könyvnél. A bal oldalon lesz egy kép, amire varázsolj rá, így feltűnik egy gargoyle, amire nyomj Lumost, így egy titkos ajtó tárul fel.

Menj be, majd a sarkon túl figyelj a hat Impre, gyorsan szedd le őket, mielőtt nagy bajt okoznak. Ha megvagy, kinyílik egy ajtó a bal oldalon és feltűnik egy sárkányszobor. Varázsolj rá, a kis sárkánnyal pedig repülj fel balra a tűzgömbhöz, kapd be, majd szállj le és totyogj végig a folyosón, be a szobába. A bal oldalon gyújtsd be a kandallót, mire a fal átlátszóvá válik és a varázslat véget ér, ismét Hermionét irányítod.

Menj előre, majd nyisd ki a ládát és menj be a szobába, ahol át tudsz menni az átlátszó falon és felveheted végre a könyvet.

Bájital óra lesz a következő.

VI.7.12. Harc a Monster Bookal

A videóban Hermione újra találkozik a fiukkal, akik meglepődnek azon, hogyan is tudta Hermione máris eljuttatni a könyvet Hagridnak, ám nincs idejük csodálkozni, mert néhány visító tanuló rohan el mellettük, akiket életre kelt könyvlapok üldöznek.

Tipp: Ez a feladat sem kötelező, ám az öt Hags kártyát itt tudod megszerezni.

Menj le balra a folyosón, mígnem elérsz a tett színhelyére – egy nagy üstre kell rávarázsolnotok mindhárman, mire előjön egy hatalmas könyv (egy olyan, amivel a vonaton találkoztál már) és elkezdi rád dobálni a lapjait.

Tipp: Állj minél hátrébb, hogy több időd legyen elsütni egy-egy varázslatot – a könyvlapok pontosan felétek fognak repülni, addig kell őket semlegesíteni, még oda nem érnek.

A jobb felső sarokban láthatod az életerejüket, ha ez betelik, véget ér egy hullám és kapsz egy kártyát. Összesen öt kártyát szerezhetsz, ami öt hullámot jelent.

Az első hullám után megkapod a Babayaga kártyát.

A második hullám után megkapod a Malodora Grymm kártyát.

A harmadik hullám után megkapod a Leticia Somnolens kártyát.

A negyedik hullám után megkapod az Old Mother Hubbard kártyát.

Az ötödik hullám után megkapod a Cordelia Misericordia kártyát.

Tipp: Ha egy hullám után, esetleg közben legyengültél volna, oldalról vehetsz fel békákat az energiád pótlására.

Ha végeztél, menj ki a folyosóra és fordulj el jobbra. Innen nem messze, balra a falon lesz egy gargoyle, amire ha rávarázsolsz, egy titkos járathoz jutsz – ebben egy csomó babot és tököt szedhetsz fel.

Menj vissza ahonnan jöttél és fordulj jobbra, itt lesz egy láda, amin három lakat van – kombinált varázslattal nyisd ki, vedd fel a babokat, majd indulj meg a bájital órára.

VI.7.13. A Glacius kihívás

- Challange Shieldek száma: 10
- Titkos helyszínek száma: 5
- Szereplők: Harry

Flitwick professzor elmagyarázza, hogy most a Glacius varázslatot fogják megtanulni, ami különböző tárgyak megfagyasztására szolgál. Harryt kéri meg, hogy demonstrálja a dolgot, így miután belép az ajtón, már kezdetét is veszi a kihívás.

Egy nagy szalamandrát látsz magad előtt, amire gyorsan varázsolj rá, majd mellette levő tüzet vedd célba, végül még egyet varázsolj a megfagyott szalamandrára, hogy szétessen. Egy Challange Shield jelenik meg, vedd fel, majd állj tovább.

A bal oldalon egy zászlót láthatsz, ami egy titkos járatba vezet, menj be és nyisd ki a ládát, hogy egy kártyához juss (Eargit the Ugly).

Menj tovább a folyosón, majd varázsolj rá a kifolyó víz alatti szimbólumra, mire az befagy. A kapu kinyílik, te pedig állj rá a jégre és csússz le.

Tipp: Az egérrel hatékonyan tudsz kormányozni, valamint az S-sel lassíthatsz, ha túl nagy lenne az iram. Ha nem kormányzol jól, Harry kiesik a teknőből és előről kell kezdened ezt a részt.

Az első csúszás nem túl nehéz: nemsokára egy platformon kötsz ki, amin egy Spongify ikon van, valamint egy mentőhely. Ments, majd ugorj a következő részbe, a szalamandrákhoz.

Gyorsan fagyaszd meg mindkettőt, állítsd el a tüzet, majd robbantsd szét az állatokat. Egy ajtó nyílik ki, amin két Imp fog kijönni. Győzd le őket, majd menj be a szobába és vedd ki a ládából a kártyát (Alguff the Awful). Lökd fel az üstöt a sarokban és használd a Spongify ikont a továbbjutásra. Egy Challange Shieldet vehetsz fel, majd ismét visszakerülsz a pályára. A végén egy platformra érsz, amin négy Pixie támad rád. Gyorsan szedd le őket, ekkor egy Spongify ikon jelenik meg, amivel továbbugorhatsz, ám ne tedd. Inkább menj előre, fordulj balra és kocogj le a lépcsőn. Varázsolj rá az ajtóra, majd bent szedd fel a babokat és a kártyát a ládából (Ug the Unreliable). Menj ki a szobából és az előtűnt Spongify ikonról pattanj fel és vedd fel a Challange Shieldet.

Egy kis csúszás után ismét két szalamandrával hoz össze a sors, a már ismert módszerrel szereld le őket. Menj fel, ahol a béka tanyázik, majd győzd le a Pixieket. Mentsd el az állást és haladj tovább.

A bal oldalon van egy zászló, ám még ne varázsolj rá, inkább menj tovább és verd le a jobbra levő szalamandrát, ekkor egy Spongify platform jelenik meg, amit vegyél használatba, így a ládából egy csomó babot vehetsz fel. Menj vissza a zászlóhoz, varázsolj rá és menj be a titkos helyre. Foszd ki a ládát, majd menj vissza a hídra és kelj át rajta.

Egy hasonló szobába jutsz mint az előző, menetrend ugyanaz: likvidáld a szalamandrát, majd a Spongify ikont használd a felső platformra ugráshoz. A ládából felvehetsz egy kártyát (Urg the Unclean). Menj vissza a hídra, majd fordulj jobbra.

Ahogy eléred a következő szobát, négy Imp támad rád, gyorsan szereld le őket, ám ekkor a másik oldalon tűnik fel még négy. Ezeket is semlegesítsd, majd használd a Spongify ikont, hogy átrepülj a kinyíló ajtón és felvedd a Challange Shieldet.

A bal oldali zászlóra varázsolj rá, itt lesz az utolsó titkos helyszín – foszd ki a ládát, majd hagyd el a helyszínt. Kint varázsolj rá a ládára, szedd fel a babokat és állj tovább.

Ismét egy csaphoz értél, amit szintén fagyassz meg, és már mehet is az újabb csúszkálós móka. Az elágazásnál menj balra, majd miután felvetted a cuccokat, ess ki a teknőből. Így vesztesz egy kis életet, de újra próbálhatod a menetet, és amiket felvettél már, azok nem vesznek el. Most a jobb oldali elágazást válaszd, ahol útközben felvehetsz egy Challange Shieldet, valamint egy kártyát (Gringott). Az utolsó huppanónál egy jobbra-balra mozgó pajzs van, ha ezt elmulasztod felvenni, akkor újra kell csinálni az egész pályát, hogy bejuss a Bean Bonus Roomba. Amint a pálya végére érsz, megjelenik az utolsó pajzs, amit vegyél fel, így már vége is ennek a kihívásnak.

VI.7.14. Hagrid kunyhója

Harryék Hagrid kunyhójához igyekeznek, hogy megmentsék Buckbeaket, ám későn érkeznek: csak egy csapást hallanak, a madarak felszállnak a bokrok közül, hőseink pedig szomorúan veszik tudomásul, hogy szegény Griff...

Mindeközben Ron észreveszi elkóborolt patkányát, ami után azonnal elrohan a többiek egybehangzó véleményének ellenére. Szerencsére utoléri, ám pont rossz helyen... A tölgyfa nem túl barát-

ságos a hívatlan vendégekkel, sőt még egy hatalmas fekete kutya is feltűnik, aki Ront a lábánál fogva berángatja a fa odvába. Természetesen Harryék nem hagyhatják cserben barátjukat, így ők is utánamennek.

VI.7.15. Az átjáró

- ▶ Challange Shieldek száma: 0
- ▶ Titkos helyszínek száma: 5
- ▶ Szereplők: Harry, Hermione

Egy folyosón találják magukat hőseink, a visszavezető utat pedig egy rács zárja el, így egyetlen lehetőségük az előrefele.

Menj le a lépcsőn, varázsolj rá a koponyára a bal oldalon, szedd fel a cuccokat és folytasd utad.

Egy halom csontból egy rút csontváz kerekedik, aki utad állja. Elhasznált testrészeit hajigálja rád, de a már jól ismert oldalazós módszerrel könnyen ki lehet őket kerülni. Kombinált varázslattal kell kifektetni, egy elég belőle. Ha megölted, a kapu kinyílik, ám még nem menj ki rajta, hanem a jobb oldali beugróba térj be. Nézz felfele és varázsolj a fent levő koponyára, ami néhány jó tárgyat szór ki.

Most már kimehetsz a kapun, majd a folyosón döntsd fel az üstöt, majd menj le a lépcsőn. A jobb oldali koponyára varázsolj rá, majd indulj tovább, mígnem két csontváz állja utad. Nyomd le őket, majd lökd fel az üstöt, valamint koppints rá a koponyára. Ekkor egy új hely nyílik meg, amin menj be és ugorj át a szakadékon, majd nyisd ki a két ládát. Menj visszafelé és fordulj balra.

Nyisd ki az ajtót, amin két zár van – természetesen kombinált varázslattal. Vedd fel a csoki békát, ments egyet majd menj le a lépcsőn.

A következő helyen fordulj balra és nyisd ki a ládát, majd fordulj meg és varázsolj rá a lépcsőre. Két csonti kel életre, akiket eliminálj, majd menj fel a lépcsőn és nyisd ki a ládát, majd szólítsd magadhoz a tartalmát.

A következő helyen három szalamandra található, akiket először fagyassz meg, majd oltsd ki a tüzeket, végül pedig robbantsd fel őket. Ekkor négy csontváz tűnik fel, kezd egyre izzasztóbb lenni a jelenlétük. Ha végeztél mindenkivel, kinyílik egy ajtó, amin menj be és vedd fel a láda tartalmát. Menj ki és fordulj balra, majd menj le lépcsőn. Ments egyet majd nyisd ki egy kombinált varázslattal az ajtót.

Egy csoki béka és egy PP a jutalmad – ám ez egy csapda. Harry leesik, és különválik Hermionétől.

Először a lányt kell továbbirányítanod. Menj át az ajtón, így egy nagy terembe érsz, aminek a jobb oldalán egy kis sárkányt láthatsz. Keltsd életre, majd vele kapd el a középen levő tűzgömböt és gyújtsd be a bal oldali beugróban levő nagy szobrot. Vissza a tűzlabdához, most a szemben levő ajtó feletti szobrot célozd meg. Ismét vissza a tűzhöz, immáron a jobb oldali sárkányra repülve rá. Ugrálj át a nagy ajtóhoz.

Tipp: Hermione jóval kisebbet ugrik mint a többiek, ezért pontosan a perem széléről kell elrugaszkodnod.

Sajnos nem tudod kinyitni, mivel dupla zár van rajta.

A gép visszaváltja Harry irányítására.

Menj le és a hely végén nyisd ki a balra levő ládát. Menj tovább és mentsd el az állást. A jobb oldalon találsz egy koponyát. Ha felszedted a cuccokat, akkor a balra levő Glacius szimbólumra varázsolj rá.

Ments ismét és kezdj el lefelé siklani. Egy peremre jutsz, pontosan egy láda elé. Nyisd ki a ládát, így egy Spongify ikon is feltűnik – használd ezt, hogy egy szinttel feljebb juss. Szaladj körbe és vedd fel a babokat, majd a másik Spongify ikonnal rugaszkodj még egy szinttel feljebb. A másik oldalon láthatsz két koponyát, amikre varázsolj rá, így egy titkos helyre jutsz, amiben természetesen egy láda lapul. Menj vissza és ugorj feljebb. Vedd fel itt is a babokat, majd varázsolj a koponyára. Mentsd el az állást és menj fel a lépcsőn, ahol nyisd ki a ládát. Fordulj balra és nyomd be a falon lévő jelet.

Harryék ismét összetalálkoznak, micsoda szerencse, pont két emberre van szükség az ajtó kinyitásához! Sokáig nem örülhetsz, mert Ron velőtrázó sikolya hallatszik, sietned kell!

Nyisd ki az ajtót és lépj be. Kezdésnél két csonti jelenik meg, akiket szedj le, majd robogj tovább. Lökd fel az üstöt, ám csak azután, miután az itt levő két csontvázat is lenyomtad. Menj tovább egészen addig, míg egy kombinált zárú ládához nem érsz, amiben békák lapulnak. Mentsd el az állást és lépj be a hatalmas terembe.

Menj jobbra, ahol nyisd ki a ládát – ám ebben a pillanatban megjelenik két csonti, akiket gyorsan verj le és vedd fel a láda tartalmát. Fuss át a terem bal oldalára, ahol szintén nyisd ki a ládát. Most menj vissza középre, és lökd meg az itt található kőtömböt a terem másik oldala felé. Menj a jobb oldalra, ahonnan lökd be középre az itteni tömböt, legvégül fuss át a másik oldalra és az itteni tömböt is juttasd el középre – így végre felépült a kivezető lépcső, ám hat csontváz is rád támad egyszerre! Nyomd le őket, majd menj fel a lépcsőn, ahol gyűjtsd be a babokat, valamint a Sacharissa Tugwood kártyát.

Egy nagyobb mozi jön, amiben kiderül a turpisság – az a hatalmas fekete kutya maga Sirius Black volt. Előkerül még Lupin is, aki végül Ron patkányát visszaváltoztatja emberi alakjára: Peter Petegrewvá. Ő volt az, aki elárulta Harry szüleit Voldemortnak, nem pedig Sirius Black. A csapat vissza akarja kísérni a gonosztevőt a kastélyba, ám ekkor előtűnik a telihold, Lupin professzor pedig vérfarkassá változik... Sirius meg akarja menteni a többieket, ezért ő is átváltozik kutyává és összeverekszik a vérszomjas állattal. A nagy kavarodásban Petegrew visszaváltoztatja magát patkánnyá és elmenekül. Amint ezt meglátja Sirius, utána ered, Hermione ott marad Ront ápolni, Harry pedig Sirius segítségére siet.

VI.7.16. Sirius megmentése

- ▶ Challange Shieldek száma: 0
- ▶ Titkos helyszínek száma: 0
- ▶ Szereplők: Harry

Harry végre megtalálja Siriust, ám nagyon lesérült, és egy csomó Dementor veszi körül, akiket nem igazán érdekel, hogy Black ártatlan.

Neked kell megvédened őt. Először három támad rád egyszerre, akiket tökéletes varázslatokkal tudsz megsemmisíteni, majd a második hullámban már öt szörny ront rád egyszerre.

Tipp: Fokozatosan haladj körbe, az óra járásával megegyező irányban, és szedd le mindegyiket.

Hiába minden erőfeszítés, egy ádáz lény elkapja Harryt, ám az utolsó pillanatban valaki a segítségére siet, ám már csak egy fénycsóvát lát és elájul.

Harry a kórházba ébred, és egyből Ron után érdeklődik. Szerencsére nincs semmi baja, de még pihenésre szorul. Dumbledore elmondja, hogy Blacket a toronyban tartják fogva, ám sajnos még ő sem tud segíteni rajta, noha hiszi, hogy ártatlan. Azt is elkotyogja, ha több idő állna rendelkezésre, két életet is meg lehetne menteni. Erre Hermione kapcsol, és eszébe jut a Time-turner, amivel vissza lehet forgatni az idő kerekét – még az év elején kérte kölcsön McGonagall professzortól, hogy be tudjon járni minden órájára. Most ezt felhasználva visszamennek az időben, hogy megmentsék Siriust és Buckbeaket is.

VI.7.17. Buckbeak kiszabadítása

- Challange Shieldek száma: 0
- Titkos helyszínek száma: 0
- Szereplők: Harry, Hermione

Buckbeaket egy nagy torony tetején tartják fogva, amit nem nehéz kiszúrni, ám annál nehezebb bejutni.

Hermione elfut balra, mert észrevesz egy platformot. Menj te is balra, előre az ajtó mellé, és varázsolj Depulsót a szimbólumra, mire egy Spongify ikon jelenik meg. Használd ezt, hogy feljuss a másik platformra, ami így lesüllyed, a másik pedig felhúzza Hermionét. Sajnos amint bemegy a szobába, az ajtó bezáródik és ő bent reked.

Varázsolj vele a sárkányra, majd reppenj ki vele az ajtó feletti lyukon. Szedd fel a levegőből a babokat és a tököket, majd kapd be a tűzgolyót és gyújtsd meg a nagy sárkányszobrot. Egy ajtó nyílik ki a másik oldalon, amit Harry sajnos nem ér el. Repülj a sárkánnyal a tűzgolyóra, majd hasíts be a megnyílt ajtón. Gyújtsd meg az itteni szobrot, mire a varázslat véget ér és megkapod Harry irányítását.

A lenti ajtó kinyílt, tehát irány be rajta, majd gyorsan mentsél, hiszen bent nyolc Imp fog rád támadni egyszerre. Mozogj sokat, lődd ki őket gyorsan. Amint megvagy, megjelenik egy Spongify ikon, amiről rugaszkodj el, így feljutsz az égő sárkányhoz. Nyisd ki a bal oldalon a ládát, majd vedd fel a békát, mentsd el az állást, végül nyomd meg a szimbólumot a falon. Az ajtó kinyílik és egy Spongify ikon jelenik meg ott. Erről el tudsz rugaszkodni, ami egy másik toronyba teleportál. Itt is használd az ikont, ami eljuttat a következőre, végül itt is nyomd be a Spongifyt, így a háztetőn keresztül bepattansz Hermionéhez.

A lány a szemedre hányja, hogy ennek maximum annyi értelme volt, hogy egyszerre estetek csapdába, más nem. Persze ez nem így van.

Lökd fel az üstöt, vedd fel a cuccokat, majd alkalmazz kombinált varázslatot a zárt ajtón.

Amint belépsz négy Pixie támad rád, gyorsan lődd ki őket, erre megjelenik egy nyúlszobor. Hermionével varázsolj rá, majd a nyúllal ugorj le, és fuss be balra. Szedd fel a cuccokat, és haladj vele lefele. Nemsokára kiérsz egy terembe, ahol körben lesznek babok, vedd fel őket. Áss a terem közepén, mire megnyomsz egy kapcsolót, és az ajtó kinyílik Harryék előtt.

Menj be, majd varázsolj a falra kombináltan, mire megjelenik egy Spongify ikon, amivel reppenj felfele, persze csak miután kinyitottad a ládát.

Hőseink kiérnek a tetőre, ahol Buckbeaket tartják fogva.

Már csak egy kombinált varázslat kell a rácsra, és a Griff máris szabad.

Nem messze a tó mellett landoltok, ahol Harry várakozásra inti a lányt. A fiú meg akarja nézni, hogy ki segített neki akkor, amikor a Dementorok körbevették – szeretné azt hinni, hogy az apja volt, és persze szeretné őt újra látni, ám a döntő pillanatban rájön, hogy ő saját magát látta, így eljött a cselekvés ideje – meg kell mentenie korábbi önmagát. Egy Expecto Patronumot varázsol, amivel máris magára vonja a sötét lények figyelmét...

VI.7.18. Az utolsó dementor harc

- Challange Shieldek száma: 0
- Titkos helyszínek száma: 0
- Szereplők: Harry

Ismét körbevesznek a Dementorok, ezúttal azonban három hullámban fognak támadni a következő sorrendben:

- Három Dementor
- Öt Dementor
- Hét Dementor

Végül egy csodálatos fehér szarvas jelenik meg, aki úgy, ahogy van, elsöpri az összes Dementort. Hermione szerint ez a varázslat igen nagyfokú képzettséget igényel, és meg is dicsér érte.

Már csak Blacket kell megmenteni – Buckbeak hátán elrepülnek a toronyhoz, ahol kinyitják a cellát és szabadjára engedik Siriust. Még annyit mond Harrynek, hogy igazán az apja fia, és köszöni még egyszer, azzal elszáll az éjszakába...

VI.7.19. Ron utolsó vizsgája

- Challange Shieldek száma: 5
- Titkos helyszínek száma: 0
- Szereplők: Ron

A nagy izgalmak után még nem értek véget hőseink megpróbáltatásai: le kell tenniük még az utolsó vizsgájukat. Hermione természetesen a legjobb jegyre hajt, és korholja Ront, amiért nem készült eleget a saját vizsgájára. Nincs más megoldás, neked kell segítened rajta.

Ronnak a Carpe Retractum varázslatból kell vizsgáznia, ezt Lupin professzor rögtön el is magyarázza neki, amint felértél vele a harmadik emeletre a Defence Against Dark Arts terembe. Felszólít, hogy kezd meg a vizsgát, te pedig egy nagy teremben találod magad.

Különböző oszlopokat látsz magad előtt, melyeken propellerszerű eszközök mennek körbe-körbe – ezeket kell majd meglovagolnod.

Kezdésnél lőj egy varázslatot a gömbre, ami áthúz téged a másik oldalra, majd a megfelelő időben nyomd meg a bal gombot, ekkor elengeded a gömböt, és leesel a propellerre. Utazz át vele a másik oldalra, ahol egy újabb gömböt láthatsz – húzd fel magad és ess le a lenti propellerre. Menj körbe vele és ugorj ki az ablakba, ahol egy ládát nyithatsz ki. Veddd fel a babokat, majd ugorj vissza a propellerre. Nézz felfelé, és kapaszkodj fel a következő gömbre, majd ess le szokás szerint.

A falon egy újabb gömböt láthatsz, amin egy kötél van – rántsd meg, mire egy kapu kinyílik, mögötte az első Challange Shielddel. Menj körbe a propellerrel, majd ugorj ki az ablakba és vedd fel a pajzsot. Ugorj vissza, majd nézz felfelé és utazz fel még egy szintet.

Ess le és forogj körbe a propellerrel, majd varázsolj a távoli gömbre. Ugorj át a platformra egy varázslat segítségével, ahol a páncélból némi babot verhetsz ki. Varázsolj a feletted körbemenő gömbre és menj vele egy platformnyit, ahol felvehetsz egy ládát, majd húzd meg a köteles gömböt balra. Menj vissza és varázsolj a körbeforgó gömbre majd ess le az alatta lévő platformra, ahol végre menthetsz.

Bent egyből egy csontváz támad meg, gyorsan öld meg – mindkettőnek két varázslat kell az elmúláshoz. Jobbra nyisd ki a ládát, majd indulj el körbe balra. Itt még egy csonti ugrik eléd, majd ha lenyomtad, akkor még egy. Nyisd ki a ládát, vedd fel a Challange Shieldet, majd menj visszafelé egy kicsit, varázsolj rá a Spongify ikonra a földön és pattanj fel vele egy szintet.

Varázsolj háromszor a páncélra, a ládára pedig kettőt – egy csomó bab a jutalmad. Lépj ki az ablakon a párkányra, majd nézz balra – szembe kell átugornod a következő párkányra. Ugrálj így végig, még egy ablakon be nem tudsz menni, ahol két csonti támad rád egyből. Balra lesz egy zászló, amire háromszor varázsolj rá, a ládát pedig nyisd ki.

Használd a Spongify ikont, amivel feljebb juthatsz, és felveheted a következő pajzsot. Fordulj meg, majd ugorj le és menj ki balra az ablakon, ahol ismét tovább kell ugrálnod a peremeken körbe. Ments, majd lépj be a következő helyszínre.

Menj át a szobán és lépj be az ajtón, ahol a következő teremben négy Fire Crabot láthatsz, akiket egyenként lökődj a terem végében levő lyukba. Miután ezt megtetted, még ne menj ki a megnyíló ajtón, hanem varázsolj rá az itt lévő három páncélra értékes cuccokért.

A következő helyen középen felveheted a Challange Shieldet, valamit jobbra átugorhatsz a párkányra némi babért. Ha megvagy, irány a következő terem.

Ismét egy oszlopos teremben találod magad. Középen varázsolj rá a nagy Hogwarts szimbólumra, ami mögött egy Depulso kapcsoló rejlik. Nyomd meg ezt, mire tőled jobbra kinyílik a rács és bemehetsz két ládáért, amik különböző értékes cuccokat rejtenek. Ha felvetted őket, menj vissza és a bal oldali sarokban ess le a propellerre. Gyorsan menj ki a végére, és ugorj át a szemben lévő sarokban forgó propellerre. Erről is kell még egyet ugranod jobbra a következőre. Forogj vele végig, majd szemben láthatsz egy szimbólumot, amire nyomj Depulsót, mire kijön egy gömb a földből – természetesen ebbe kapaszkodj bele és húzd át magad.

A következő teremben négy forgó gömb lóg le a plafonról – az egyikbe kapaszkodj bele, majd lebegj vele a repülő platform fölé, ott pedig engedd el a kötelet és ugorj le. Automatikusan elkezd süllyedni a platform, és ha leérsz egyből rád támad két csontváz, majd még kettő. A középen levő hengerben nyomd meg a Depulso gombot, majd fordulj meg és nyisd ki a lezárt ajtót a földön, ami egy Spongify ikont rejt. Vedd használatba, mire feljutsz a felső platformra.

Ismét kapaszkodj fel valamelyik fent köröző gömbre és menj el vele a másik lebegő platform fölé, majd szállj le. Amint földet érsz hét Imp támad rá – ezeket gyorsan likvidáld, majd nyitogasd ki a ládákat (a jobb oldalit kétszer is le lehet varázsolni). Legvégül varázsolj rá a Spongify ikonra és repülj fel vele a középen levő platformra, ahol vedd fel a CC-ket és repülj át a másik oldalra a gömb segítségével. Vedd fel az utolsó pajzsot, ezzel vége is a vizsgának.

VI.7.20. Hermione utolsó vizsgája

- ▶ Challange Shieldek száma: 5
- ▶ Titkos helyszínek száma: 0
- ▶ Szereplők: Hermione

McGonagall professzor elmagyarázza a vizsga rejtelmeit a lánynak, aki már bele is veti magát az izgalmakba.

Kezdésnél láthatsz magad előtt egy nyúlszobrot, amit aktiválj. Menj a szőrössel jobbra és áss egyet, ami egy Spongify ikont rejt. Menj vissza és rágd ki a lyukat, amin menj be és szaladj végig a járaton, miközben összeszeded a babokat. A másik oldalon is látsz egy helyet balra, ahol áshatsz, tedd is meg, majd lépj be a következő lyukba, ahol szintén kövesd a babok folyamát. Rágd ki magad, majd itt is keresd meg a földkupacot és ásd ki az ikont. A varázslat véget ér, és visszakapod Hermione irányítását.

Menj balra, és használd a Spongify ikont, amivel át tudsz ugrani a kerítésen. Menj tovább az üst irányába, ám vigyázz, mert egy Bundimun fog megjelenni. Intézd el gyorsan, lökd fel az üstöt, majd ugorj rá a Spongify ikonra.

Menj a következő ikon felé, ám előbb csapd le a következő Bundimunt. Használd az ugrót, majd a túloldalon vedd fel a Challange Shieldet és mentsd el az állást.

A következő teremben gyorsnak kell lenned: négy páncélt láthatsz, valamint egy elzárt Challange Shieldet. Ha rávarázsolsz egy páncélra, akkor az pár másodpercre eltűnik – a cél az, hogy mind a négy tűnjön el egyszerre, ekkor hozzáférhetsz a pajzshoz.

Tipp: varázsolj rá mindegyikre egyszer, majd gyorsan fordulj vissza az elsőhöz és arra is még egyet, hiszen eddigre már biztosan feljött.

Menj át a következő terembe. Négy négyzetet láthatsz a földön magad előtt. Lépj rá a hozzád legközelebbire, majd fordulj balra – egy Depuso ikon tűnik fel a szemben levő falon. Varázsolj rá, majd térj át a második négyzetre. Erre is állj rá, majd a második Depulsót is vedd kezelésbe. Tedd meg ugyanezt a harmadikkal és negyedikkel is, erre megjelenik végre a sárkányszobrocska. Aktiváld, majd repülj vele a tűzgömb felé és kapd is be. Köpd rá a nagy sárkány előtti tálra a tüzet, így kinyílik egy nagy lyuk a falban, amit Hermione sajnos nem ér el, ezért a sárkánynak kell cselekednie.

Egy kis versenyre invitálnak meg, át kell repülni a lyukakon és különböző feladatokat kell végrehajtani, persze időre.

Tipp: Mindegyik lyuk amin áthaladsz, ellenőrző pontként szerepel, így az idő újraindul.

Repülj át a lyukon (a tűzgolyót ne vedd fel), mire elindul az idő a jobb felső sarokban. Totyogj végig a lyukon majd repülj át a következő lyukon. Menj a szoba végébe, ahol fordulj balra és repülj fel a tetőig. Vegyél fel minden babot és egyebet. Várd meg, míg lejár az idő, ekkor visszakapod Hermionét.

Tipp: Szerencsére újra rávarázsolhatsz a sárkányszoborra, így a feladat tetszőleges mennyiségben újrapróbálható, és amit felvettél, az már nálad marad.

Indíts útjára egy újabb sárkányt és vedd fel vele a tűzlabdát, majd repülj el addig, ameddig az előbb sikerült és gyújtsd be gyorsan a nagy sárkányszobrot. Egy ajtó megnyílik a következő Challange Shieldig.

Repülj tovább, a következő helyen néhány trükkös falat láthatsz, amik fel-alá mozognak, szerencsére középen mindig van egy lyuk, amin át tudsz repülni. A szoba végén reppenj ki a lyukon. Itt két lyukon kell áttotyognod, majd ismét a trükkös falakon kell átrepülnöd.

Szedj fel mindent, majd repülj tovább, ahol egy forgó plafont találsz – van rajta két lyuk, az egyiken repülj felfelé. Szedd fel a cuccokat és elsősorban a tűzlabdát, majd indulj meg a lyuk felé, amiben egy tök pihen.

A következő helyen találsz egy nagy sárkányt, amit gyújts be, így kinyílik az ajtó egy újabb Challange Shieldhez. Várd meg, míg lejár az idő.

Újabb varázslat a szoborra a lánnyal, majd juss vissza oda, ameddig eddig elmentél és szedj össze mindent, amit eddig nem. Az utolsó szobában gyújtsd meg ismét a lángot, mire az ajtó kinyílik és felveheted a pajzsot, majd a varázslat véget ér.

Ismét Hermionét irányítod, akivel vedd fel mindkét pajzsot, majd menj be balra az ajtón, ahol felveheted az utolsó Challange Shieldet. Az ajtó kinyílik, McGonagall professzor pedig dicséretben részesít a jó teljesítményért.

VI.7.21. Harry utolsó vizsgája

- ▶ Challange Shieldek száma: 5
- ▶ Titkos helyszínek száma: 0
- ▶ Szereplők: Harry

Harrynek Glacius vizsgája van, amit természetesen Flitwick professzor konferál be. Ő is elmondja, hogy öt pajzsot kell összeszednie Harrynek a kitűnő minősítésért, majd sok szerencsét kíván.

Egy patak előtt állsz, amit fagyassz meg (ahol kifolyik a víz, ott láthatsz egy szimbólumot). Lépj rá és kezdj el csúszni. Szedj össze minden babot, majd nemsokára kiérsz egy terembe.

Tipp: Ha mindent össze akarsz szedni, akkor ess le, ha elhagytál volna valamit, ekkor újra kell kezdened, de amit felvettél, az már nálad marad.

A teremben egy Challange Shieldet láthatsz valamint két szalamandrát, akiket gyorsan likvidálj. Találsz négy békát is, amikkel az életed töltheted fel. Ments, majd menj tovább.

Két koponyát láthatsz, amikre varázsolj rá, hogy némi babot nyerj.

A következő helyen egy újabb pajzsot lelsz, ám előbb meg kell küzdened egy Imppel. Ha lenyomtad, akkor beugrik még kettő. Ha ezeket is agyoncsaptad, egyszerre három jön elő. Ha megvagy velük felveheted a pajzsot. A terem elkezd süllyedni, mígnem megáll, ahol két Fire Crab támad rád.

Lökd be őket a lyukba, mikor két újabb jelenik meg. Végezz velük a már ismert módszerrel, ám ekkor már négy ugrik elő!

Tipp: Egyszerre mindig csak eggyel foglalkozz, azt tereld bele a lyukba.

Vegyél fel mindent, majd ugorj a Challange Shieldért, mire egy újabb szintet utazol lefelé.

A következő helyen négy Fire Crab támad meg ismét, semmi különös, az ismert módszerrel végezz velük, ekkor leereszkedik a négy láda, amiknek a tartalmát vedd magadhoz, ám vigyázz, mert négy Pixie is elszabadul közben! Nyomd le őket, mire megjelenik a pajzs. Előtte vedd fel a békát és a babokat, majd ugorj fel a Challange Shieldért, mire ismét lemész egy szintet.

Két Imp támad rád, akiket nyomj le gyorsan. Ekkor megjelenik négy újabb, akiket még gyorsabban likvidálj, mert egy idő után négy szalamandra is előbújik. Őket először fagyaszd le, majd a tü-

züket oltsd ki, végül varázsolj rájuk még egyet, mire szétporladnak.

Tipp: Ha nem oltanád el a tüzüket, folyamatosan újraélednének.

Amint megölted őket, egy Spongify ikon jelenik meg, amin fel tudsz ugrani egy emeletet. Összesen még háromszor kell ezt megtenned, hogy eljuss a kiindulási ponthoz, ahol egy csomó tárgy hullik a nyakadba. Vedd fel az utolsó pajzsot.

A videóban láthatod, amint Dumbledore és McGonagall professzor gratulál a teljesítményetekhez, ám a játéknak még korántsincs vége. Egy értékelőt mutatnak, hogy miből mennyit teljesítettél, ez a következőképpen néz ki.

VI.7.22. Ismét Hagridnál

Menj ki a kastélyból, át a fahídon és menj arra, amerre a repülés órát tartották. Fordulj le balra előtte, amerre egy tököltetvényt látsz.

Menj közel a tökökhöz, majd varázsolj rájuk, így azok felrobbannak és egy csomó PP-t szórnak el. Gyorsan szedd fel őket, majd a legvégén nyomj egy kombinált varázslatot a madárijesztőre, amiből szintén kiugrik néhány értékes dolog.

Kerüld meg jobbról Hagrid kunyhóját, melynek hátsó bejáratánál felvehetsz újabb kártyát (Gytrash). Fordulj meg és menj fel a dombra, mert a kerítés tövében egy CC lapul. A másik oldalon is találsz egyet a kastély bejárata felé. Menj be a fahídra, ahol lődd szét a páncélokat, majd szedd fel a kieső cuccokat, majd térj vissza a kastélyba.

VI.7.23. Az udvaron

Az udvaron hat titkos helyet találhatsz, mindegyikben tele minden földi jóval.

Az udvar közepén van egy jó nagy szökőkút, melyet négy szobor vesz körbe. Mindegyikre varázsolj rá egyenként, mire a kútból lemegy a víz és megjelenik egy Spongify ikon. Pattanj fel rá, mire eljutsz az első titkos helyszínre.

Foszd ki a két szekrényt, majd a zászlóra is varázsolj rá. Nyomulj be előre a szobába, ahol két Imp fog várni. Gyorsan csapd le őket, majd vedd fel a kártyát középről (Kelpie), miközben azért a Pixieket is szem előtt tartod! Menj ki a szobából, majd használd a Spongify ikont a lejutáshoz.

Menj jobbra, amerre Dumbledore professzorék állnak – azonban ne menj oda hozzájuk, hanem fordulj el jobbra, be az árkádok alá. A végén találsz egy pajzsot, amire nyomj egy kombinált varázslatot. Fordulj meg és fuss el az árkádok másik végébe, ahol megjelent egy Spongify platform. Használd ezt, hogy feljuss a padlásra. Fuss el a másik oldalra, miközben összeszeded a cuccokat, ám vigyázz, mert a padló egy idő után szétnyílik alattad.

Tipp: Ugrálj folyamatosan, akkor nagyobb eséllyel tudsz összeszedni mindent. Ha mégsem, gyere vissza újra, és vedd fel a maradékot.

A végében felvehetsz egy kártyát (Double-ended Newt). Ha megvagy vele, menj át az udvar másik felére, szintén az árkádok alá.

Mielőtt bemennél a kertbe, varázsolj rá az ajtó két oldalán levő szobrokra. Fordulj meg, menj az udvar egyik sarkába és használd az ott lévő Spongify ikont. Ebből négy van, pontosan körbeugrálhatod az egész udvart. Ha végeztél, menj vissza az árkádok alá, és mindkét végén csinálj kombinált varázslatot a páncélokon, hogy némi babhoz juss.

Most már átmehetsz a két szobor között a kertbe. Bent fordulj jobbra, és menj el a falig, ahol varázsolj rá a zászlóra, ami mögött egy gargoyle rejtőzik. Varázsolj rá erre is, majd menj vissza az ajtóhoz és menj ki rajta. Menj át az udvar másik oldalára, egészen a bal oldalra, ahol a sarokban használhatod a Spongify ikont – ezzel felugorhatsz az óratoronyba és felveheted a Giant Purple Toad kártyát.

Ugorj le, és menj vissza a kertbe. Most balra fordulj és menj le a lépcsőn. A bal sarokban láthatsz egy kőtömböt, amin egy madárfej van. Varázsolj rá és jegyezd meg jól ezt a helyet.

Menj tovább körbe a kertben, míg nemsokára a jobb oldaladon, a növények tövében egy újabb kőtömböt találsz, rajta egy kígyófejjel. Ezt is nyomd meg, jegyezd meg a helyet, majd folytasd utad körbe.

A bal felső sarokban ismét találsz egy tömböt a falon, ezen egy oroszlán fej látható. Ezt is nyomd meg, majd menj a kert bejáratától balra.

Itt találod az utolsó kapcsolót, ami egy borzfejet ábrázol. Nyomd meg, majd csinálj egy hátraarcot, és menj vissza a harmadik kapcsoló felé.

Előtte látsz egy nagy kőlapot, amivel szemben a falon egy ablak van.

Lépj rá a kapcsolóra, ekkor előugrik az ablakból egy madárfej, valamint a jobb felső sarokban elindul egy számláló. Fuss gyorsan vissza az első kapcsolóhoz, majd varázsolj rá. Ha jól csináltad, az óra újraindul, neked pedig vissza kell loholnod a kőlaphoz.

Miután ismét ráálltál, az ablak átvált madárról kígyóra – természetesen ez a második kapcsolót jelenti, ami a bokrok tövében van. Fuss oda, varázsolj rá, majd rohanj vissza a kőlaphoz.

Ha ráálltál, akkor a kígyó helyett az oroszlánfej jelenik meg – ez itt van balra a sarokba. Gyorsan varázsolj rá és sprintelj vissza a kőlapra.

A negyedik és egyben utolsó a borz, ami a bejárattól balra van. Nyomd meg, és rohanj vissza a kőlapra. Ha mindent jól és időben csináltál, akkor egy kártyát kapsz jutalmul (Phoenix).

Tipp: Gyakorold be jól az útvonalakat, mert ha valamit elrontasz, kezdheted előröl az egész mókát.

Nézz körül itt a kertben – találsz egy csomó állatformájú növényt, amikre ha rávarázsolsz, egy csomó babhoz jutsz. Szaladj körbe a

helyszínen és zsebeld be őket, majd menj vissza a gargoylehoz és varázsolj rá még egyszer.

Menj ki a kertből és indulj meg jobbra, a fahíd felé. Mielőtt kilépnél a fahídról, jobbra és balra két titkos rekesz nyílik meg, amikben kifoszthatsz egy-egy ládát.

Menj be a kastélyba, és menj a hetedik emeletre, Fredék boltjába.

VI.7.24. Harc Peevesel – harmadik rész
Ahogy belépsz a kastélyba, egyből Peevesbe futsz bele, aki egy kicsit bekeményített. Ezúttal egy keményebb páncélt visel, ám nem lesz vele így sem gond, hiszen csak azt kell vele csinálni, amit eddig.

Várd meg, míg elhajít egy tárgyat, kerülj ki, majd gyorsan nyomj rá kombinált varázslatot, amitől lebénul, te pedig besebezheted Glaciusszal. Miután leszedted az összes páncéldarabot róla, sikítva elrohan, te pedig folytathatod utad.

Állj szembe a nagy bejárati ajtóval: mindkét oldalán láthatsz egy fáklyát. Varázsolj rájuk, mire a kettő között megjelenik egy Spongify, amiről egy titkos helyre pattanhatsz fel. Nyisd ki a ládát, majd a Spongify ikonnal visszapattanhatsz a csarnokba.

A lépcső mellett az egyik oldalon egy üstöt találsz, amit kombinált varázslattal tudsz feldönteni, a másik oldalon meg egy ládát, amit szintén fossz ki, majd menj be jobbra, a teleportszobába.

Menj keresztül rajta, egészen a végéig, ahol egy páncél áll – varázsold le ötször, mire egy csomó babot okád ki magából. Menj tovább a kihívások szobái felé, az itt levő két páncélt is foszd ki – szintén ötször.

Menj vissza a teleportszobába és lépj be a hetedik képbe, ami felvisz a hetedik emeletre. Lépj be a folyosóra, és menj be a Kövér hölgy portréja mögé, egészen Fredék boltjáig. Jobbra találod az egyes titkos járatok kódszavainak tekercseit – persze mindig csak egyet. Ezeket megveheted sorrendben értékes CC-kért.

Tipp: Ha nem lenne elég CC-d és nincs kedved keresgetni, 50 babért vehetsz egyet, ugyanitt a boltban.

Megveheted a titkos kártyákat is Georgéktól, és ha megvagy, lépj ki a boltból.

Pontosan a bolt folyosójával szemben lesz egy nagy kép, amire ha kombináltan rávarázsolsz egy titkos helyre lelsz, valamint egy Spongify ikonra. Ezzel feljuthatsz oda, nyisd ki a ládát, majd ugorj le.

Menj be jobbra a Gryffindori társalgóba, ahol a szekrényből néhány babot vehetsz magadhoz.

VI.8. A játék teljes kivégzése

Mint már arról volt szó, hogy a játékot befejezettnek tekintsd, a következő feltételeknek kell megfelelned:

▶ Carpe Retractum Challange	10/10
▶ Draconifors-Lapifors Challange	10/10
▶ Glacius Challange	10/10
▶ The Monster Book of Monsters' Encounter	5/5
▶ Hippogriff Flying Courses	5/5
▶ Pixie Encounter	5/5
▶ Portrait Passwords	8/8
▶ Collector's Cards	80/80

A következőkben végigvesszük őket sorban, hogy hogyan lehet őket teljesíteni.

VI.8.1. Carpe Retractum kihívás
Leírását lásd a VI.7.2. fejezetben.
A lényeg, hogy mind a 10 pajzsot felszedd ennél a kihívásnál, ekkor eljutsz a Bean Roomba (Lásd: VI.10. részben). Akárhányszor újra próbálhatod ezt a kihívást. A fő csarnokból jobbra indulj el, menj keresztül a teleportszobán, a végén fordulj jobbra, a folyosó végén találod az ajtót, aminél újra megpróbálhatod teljesíteni, ha elsőre nem sikerült volna.

VI.8.2. Draconifors-Lapifors kihívás
Leírását lásd a VI.7.8. fejezetben.
A lényeg, hogy mind a 10 pajzsot felszedd ennél a kihívásnál, ekkor eljutsz a Bean Roomba (Lásd: VI.10. fejezetben). Akárhányszor újra próbálhatod ezt a kihívást. A fő csarnokból jobbra indulj el, menj keresztül a teleportszobán, a végén fordulj jobbra, a folyosó végén találod az ajtót, aminél újra megpróbálhatod teljesíteni, ha elsőre nem sikerült volna.

VI.8.3. Glacius kihívás
Leírását lásd a VI.7.13. fejezetben.
A lényeg, hogy mind a 10 pajzsot felszedd ennél a kihívásnál, ekkor eljutsz a Bean Roomba. Akárhányszor újra próbálhatod ezt a kihívást. A fő csarnokból jobbra indulj el, menj keresztül a teleportszobán, a végén fordulj jobbra, a folyosó végén találod az ajtót, aminél újra megpróbálhatod teljesíteni, ha elsőre nem sikerült volna.

VI.8.4. The Monster Book of Monsters' Encounter
Ennél a résznél Harryéknek egy megvadult könyvcsordát kell legyőzniük, hogy azok ne háborgathassák a tanulók nyugalmát. Részletes leírását a VI.7.12. fejezetben találod.

VI.8.5. Hippogriff Flying Courses
Harrynek meg kell lovagolnia Buckbeaket, a griffet. A cél az, hogy a jobb felső sarokban látható pontszámot összegyűjtsd, mégpedig úgy, hogy keresztülrepülsz az előtted található karikákon. Öt egymás utáni pályát kell teljesítened, egyre emelkedő nehézséggel. Részletes leírását a VI.7.6. fejezetben találod.

VI.8.6. Pixie Encounter
Harryéknek a rakoncátlankodó Pixieket kell helyrerakniuk, akik az udvaron található kútban lakoznak. Öt hullámban támadnak hőseinkre, nekik sorban vissza kell verniük a támadásokat. Részletes leírását lásd a VI.7.5. fejezetben.

VI.8.7. Portrait Passwords

A nagy csarnokból jobbra találod a teleportszobát. Itt 0-7-ig vannak megszámozva az egyes képek – ezek titkos átjárókat jelképeznek. Azután tudod használni őket, miután megkaptad Fredéktől a térképet hozzájuk. A lényeg nem is ez, hanem a Fredék boltjában megvásárolható jelszavak, melyek az egyes szinteken nyitnak meg egy-egy kép mögötti titkos részt. A következő képekhez veheted meg a jelszavakat (mellettük láthatod hány Cauldron Cakebe kerülnek):

Kép	Ár	Emelet	Jelszó
Bertie Botts	10	4	Bibble
Derwent Shimpling	12	5	**Tummy-button**
Mopsus	12	**Alagsor**	Forsooth
Tilly Toke	15	1	Dirigible
Glove Hipworth	15	Alagsor	Gezundheit
Hesper Starky	20	2	Lunatickle
Leopoldina Smethwyck	25	6	Snafflejack
Dridget Wenlock	30	7	Polyglottal

A képek mögött mindig értékes tárgyak és kártyák lapulnak, ezért feltétlenül érdemes felkutatni őket. Leírásuk pontos sorrendje itt következik. A kiindulás mindig a teleportszobából történik, mindig az adott számú kép mögé kell belépni és onnan tovább haladni.

VI.8.7.1. Az alagsori Portrék (Mopsus és Glove Hipworth)

A teleportszobában a 0 feliratú kép mögé kell belépned, ekkor megérkezel az alagsorba (Dungeons). Szemben egy gargoylet látsz, akit vakíts el, mire balra tőle feltűnik egy titkos szoba. Menj be és foszd ki a ládát, valamint vedd fel a többi extrát, majd lépj ki a szobából. Fordulj jobbra és lépj be az ajtón.

Lekerültél a valódi alagsorba. Balra egy tanulót láthatsz, akinél kártyákat vehetsz, valamint jobbra egy portrét (Mopsus). Lépj be.

A többiek lemaradnak, ezt egyedül kell megcsinálnod. Ments az előtted levő könyvvel, majd indulj meg előre. Találsz egy Spongify ikont, amivel átpattanhatsz jobbra a következő platformra.

Nyisd ki a ládát kétszer, majd az itteni Spongify-val is ugorj tovább a következő szigetre.

Itt is találsz egy ládát, amit szintén kétszer ki tudsz fosztani. Innen is a Spongify-val pattanj tovább, körbe a szobában.

Két láda mellé érkezel, valamint egy kártya is fekszik itt (Doxy). Sajnos amint kinyitod a ládákat, egy csomó Pixie fog a nyakadba szakadni, őket gyorsan semlegesítsd, ekkor megnyílik a továbbvezető út, némi bab kíséretében. Használd a Spongify ikont, hogy visszajuss a kiindulási pontra.

Tipp: Ha útközben elhagytál volna valamit, nyugodtan mehetsz még egy kört a szobában a Spongifyok segítségével.

Ha megvagy, lépj ki a portrén, majd fordulj balra – itt végre a többiek is csatlakoznak hozzád. Menj a terem végébe, ahol a kártyaárus fiú van, tőle jobbra találod a másik portrét (Glove Hipworth).

Menj oda, mond meg a jelszót, majd lépj be mögé.

Egy mentési pont lebeg előtted, amit használj is fel, majd indulj meg előre és varázsolj rá a gargoylera. Balra megnyílik egy átjáró, amin természetesen menj be.

Balra egy ládát találsz, míg jobbra egy Fire Crabet. Előbb lődd ki a rákot, utána szedd fel a ládádból a cuccot, majd kövesd a megnyíló hidat, amin sorban babok sorakoznak.

Miután balra fordul a híd, látsz magad előtt egy sötétebb részt a földön. Ha erre rálépsz, mindkét oldaladon megjelenik egy-egy újabb Fire Crab. Gyorsan lődd ki őket, egyesével. Ha megvagy velük, kinyílik a továbbvezető út, te pedig lépj be rajta.

Egy hasonló helyszínre érkezel, ahol szintén két rák támad be oldalról.

Tipp: Mozogj folyamatosan oldalra, így nem tudnak eltalálni.

Ismét megnyílik a továbbvezető út, amin hasíts végig, mígnem egy szobába érsz, amiben két láda van a jobb oldalon. Nyisd ki az elsőt kétszer, majd a másodikat is egyszer. A kijárat feltárul, te pedig visszaérsz oda, ahol a gyerek árulja a kártyákat.

Menj fel jobbra a lépcsőn és lépj ki az alagsorból, vissza a nagy csarnokba.

VI.8.7.2. Az első emeleti Portré (Tilly Toke)

A teleportszobában menj be az 1-es feliratú kép mögé, mire az első szintre jutsz. Rögtön fordulj balra és lépj be a folyosóra.

Menj balra és folytasd utad, egészen a T elágazásig. A kék szőnyeg mutatja az utat. Balra csinálj egy kombinált varázslatot az ajtón, mire az kinyílik és bemehetsz. Bent egy láda vár. Ha kinyitottad, fordulj meg és menj ki, majd csinálj egy kombinált varázslatot az üstön és szedd fel a tartalmát.

Menj visszafelé, arra amerről jöttél, és varázsolj rá a páncélra. Vedd fel a cuccokat majd folytasd egyenesen az utad.

Nemsokára elérkezel a portréhoz, aminél mondd be a jelszót és lépj be mögé.

Egy kombinált zárú ajtó állja utad, amit természetesen nyiss meg, majd varázsolj rá a mögötte lapuló gargoylera, mire balra feltárulkozik egy ajtó. Lépj be rajta.

Körben tele van a szoba páncélokkal. Varázsolj mindegyikre kombináltan, mire két dolog történik:

- A fal visszahúzódik melletted
- Egy lépcső jelenik meg mögötted

Menj fel a lépcsőn, ahol egy ládát találsz, benne egy kártyával (Billywig) és néhány babbal. Most menj vissza és menj be a visszahúzódott fal mögé és fel a lépcsőn, így kijutsz a helyről.

VI.8.7.3. A második emeleti Portré (Hesper Starky)
A teleportszobában lépj be a kettes feliratú kép mögé, mire a második emeletre jutsz.

Fordulj jobbra és menj be a folyosón.

Egy gargoyle ül veled szemben. Varázsolj rá, mire a bal oldalon megnyílik egy titkos rész. Menj be és használd a Spongify ikont, hogy fel tudd venni a babokat és a békát.

Használd a Spongifyt és menj jobbra, ahol a láda van. Nyisd ki, vedd fel a cuccokat, majd ugorj le.

Hagyd el a szobát és menj vissza a folyosóra. Egy képnek most pontosan veled szemben kell lennie. Varázsolj rá, mire feltűnik mögötte egy koponya, amire szintén rávarázsolhatsz, és így egy csomó babhoz jutsz így.

A folyosó másik végén is van egy hasonló kép, ami mögött szintén egy koponya rejtőzik – ezt is varázsold le, vedd fel a cuccokat, majd fordulj meg és varázsolj rá háromszor a zászlóra, ami jobbra van a gargoyletől. Ha felvetted a cuccokat, tedd meg ugyanezt a gargoyle bal oldalán levő zászlóval is.

Fordulj jobbra, és menj a szoba végébe, és varázsolj a jobb oldali könyvespolcra, mire az arrébb csusszan és egy láda sejlik fel. Foszd ki, majd gyorsan verd le a repkedő könyveket. Ha ezt megtetted, a dupla szekrény mögött egy járat nyílik, amin le tudsz menni. Tedd is meg és nyisd ki a ládát, majd menj vissza.

Menj a folyosó másik végébe, keresztül az ajtón, ahol a piros szőnyeg jobbra kanyarodik.

Kombinált varázslat a ládán, mire egy csomó jó cucchoz jutsz. Fordulj meg és ugorj fel az asztalra a portréhoz és mondd be a jelszót. Lépj be egyedül.

Minden oldalon páncélokat láthatsz. Mindegyikre varázsolj rá, mire egy Spongify ikon jelenik meg, amit vegyél is használatba – egy lépcsőfokkal feljebb jutsz.

Varázsolj a falon látható Depulso szimbólumra, mire két kis szoba nyílik meg és négy Imp támad rád. A két szobában két ládát is találsz, amiket módszeresen nyiss ki, majd használd a Spongify ikont, hogy a következő lépcsőfokra juthass.

Nyisd ki a ládát, majd használd az itteni Spongifyt is az utolsó lépcsőfok eléréséhez.

Itt két Fire Crab vár majd rád. Gyorsan semlegesítsd őket, majd a megjelenő Spongify segítségével vedd fel a békát valamint a kártyát (Gnome). Fordulj vissza és ess le a lépcsőkön, majd juss vissza Ronékhoz.

VI.8.7.4. A harmadik emeleti titkok
A harmadik emeleten nincsen portré, ám érdemes körülnézni. A teleportszobában lépj be a hármas feliratú kép mögé, így a harmadik emeletre jutsz.

Fordulj jobbra, majd menj be a folyosón. Haladj felfelé a lépcsőn, majd varázsolj rá a bal oldalon levő képre, ami mögött egy koponya lakik. Fejd meg, majd hagyd el a szobát.

VI.8.7.5. A negyedik emeleti Portré (Bertie Botts)
A teleportszobában a négyes feliratú kép mögé lépj be, mire a negyedik emeletre jutsz. Fordulj rögtön jobbra, majd menj keresztül az ajtón.

Nyisd ki a ládát, majd kövesd a zöld szőnyeget, ami balra kanyarodik.

Egy szobába érsz, ahol egy tanuló árulja a kártyáit. Egyelőre ne foglalkozz vele, inkább csinálj kombinált varázslatot az itt található üstön és szedd fel a belőle kieső tárgyakat. Van itt egy láda is, ezen is cselekedj hasonlóképpen, majd sétálj oda a portréhoz és mondd be a jelszót.

Menj be a szobába és vedd fel a babokat, majd összpontosíts a ládákra. Az egyikből felvehetsz egy kártyát (Giant Squid). A fölötte levő képre varázsolj rá, majd a mögötte rejtező koponyán is cselekedj így, mire egy csomó tárgy hullik a nyakadba. A megjelenő Spongify ikonnal reppenj a magasba a többi nyalánkságért.

Lépj ki a szobából.

VI.8.7.6. Az ötödik emeleti Portré (Derwent Shimpling)
A teleportszobában lépj be az ötös feliratú kép mögé, mire az ötödik emeletre jutsz.

Fordulj jobbra és menj keresztül az ajtón.

A jobb felső részen lesz két kép, amiket le lehet varázsolni – tedd meg, mire egy titkos szoba nyílik meg.

Fordulj meg és varázsolj rá a magas képre a bal oldalon, ami mögött egy koponya rejtőzik. Erre is küldj egy mágiát, mire jó pár bab lesz a jutalmad.

Varázsold le a páncélokat és csinálj kombinált mágiát az üstre, hogy felboruljon és tiéd legyen a tartalma.

Menj be a titkos szobába. Varázsolj rá a zászlóra, majd a ládára. Menj ki és sétálj oda az igazi portréhoz. Mondd be a jelszót és lépj be.

Balról hat Imp fog rád támadni. Gyorsan szedd le őket, majd a szoba végén lévő két páncélt vedd kezelésbe. Az itt lévő üstöt se hagyd ki a sorból, hiszen hasznos dolgokat rejt. Még mindig a szoba végét vizsgálva, a balra levő képet varázsold le – így egy titkos járathoz jutsz, amibe menj be. Egy láda vár itt egy kártyával (Manticore).

Ha felvettél mindent, hagyd el a szobát.

VI.8.7.7. A hatodik emeleti Portré (Leopoldina Smethwyck)
A teleportszobában lépj be a hatos feliratú kép mögé, így a hatodik emeletre jutsz.

Fordulj egyből jobbra, és menj keresztül az ajtón. Az asztalon láthatsz egy koponyát, amire varázsolj rá. Szedd fel a cuccokat majd sétálj oda a portré elé és mondd meg a jelszót. Lépj be mögé.

Indulj meg előre, még egy szobába nem jutsz. Varázsolj rá a könyvespolcra a jobb oldalon, mire az hátrahúzódik és egy titkos járat nyílik meg.

Menj be rajta és varázsolj rá a szimbólumra, hogy egy Spongify bújjon elő. Vedd használatba, majd varázsolj rá az itt lévő zászlóra, valamint a jobb oldalon található páncélra is.

Menj tovább a következő Spongifyig és páncélig. Varázsolj rá, majd folytasd utad a következő páncélig. Ezt is foszd ki, majd használd a Spongifyt, hogy feljuss az ablakba.

Egy újabb Spongify van előtted. Menj oda és nézz fel. Varázsolj rá a fenti páncélra, majd használd az ikont, hogy feljuthass.

A következő helyen három páncél vár, amiket fejj meg amennyiszer csak tudod őket, majd használd az itt levő Spongifyt, hogy a következő szobába juss.

Egy szekrényt láthatsz magad előtt, amit ha kinyitsz, 17 repkedő könyv ugrik rád. Terítsd le őket.

Tipp: Folyamatosan mozogj oldalra, hogy ne tudjanak eltalálni.

Ha kivontad őket a forgalomból, a szekrény kiokád egy csomó babot és egyéb tárgyat, amiket vegyél fel, végezetül a kártyát is szólítsd magadhoz (Unicorn). Lépj ki a szobából.

VI.8.7.8. A hetedik emeleti Portré (Dridget Wenlock)

A teleportszobában lépj be a hetes feliratú kép mögé, így a hetedik emeletre jutsz.

Menj be a folyosóra, és fordulj jobbra. Nyisd ki az ajtót kombinált varázslattal és lépj be rajta.

Belül egy páncélt foszthatsz ki, majd lépj oda a portréhoz, mondd be a jelszót és lépj be mögé.

Kövesd a babokat, mígnem egy pár Pixie támad meg. Győzd le őket gyorsan, majd használd a megjelenő Spongify ikont, ami a következő szobába repít el téged.

Használd az itteni Spongifyt is, majd varázsolj rá a szimbólumra. Ugorj le, és kövesd a babokat, előtte azonban csinálj kombinált varázslást a ládán.

Haladj tovább, nemsokára repülő könyvek fognak megtámadni, amiket ha semlegesítesz, egy újabb bablánc fog jutalmazni. A feltűnő ládát nyisd ki kombinált varázslattal, jutalmad egy kártya lesz (Imp).

Lépj ki a szobából.

VI.9. A varázskártyák

A játékban összesen 80 kártya található, különböző kategóriákba sorolva, melyek a következők:

▶ Famous Wizards	15
▶ Famous Witches	15
▶ Quidditch	5
▶ Famous Vampires	5
▶ Famous Goblins	5
▶ Famous Hags	5
▶ Famous Giants	5
▶ Dragons	5
▶ Beasts	15
▶ Bonus	5

Van néhány kártya melyeket csak adott helyen lehet felvenni, és ha ezt elmulasztod, akkor már többé nem teheted meg. Ezek „*"- gal vannak jelölve a táblázatokban. Nem kötelező mind a 80 kártyát összegyűjteni a játék teljesítéséhez, ám a 100%-hoz igen.

Megjegyzés: A játék teljesítéséhez a Quidditch, Goblin, Dragon és Vampires kártyákra van szükség.

Rengeteg kártyát csak diákoktól lehet megvenni, különböző összegekért. Teljesen mindegy melyik diáknál veszed meg őket, mindegyikük ugyanazt árulja, ugyanannyiért. A fizetőeszköz a bab és a tök.

VI.9.1. A kártyákat árusító diákok helyei

A kastélyon kívül:	Hagrid kunyhója mellett
A kastély udvarán:	A hídtól balra
	A kertben a madárszobor mellett
A csarnokban:	A bejárat és az első emelet között
Az ötödik emeleten:	A portrétól nem messze
A hetedik emeleten:	A Fat Lady képe mellett

VI.9.2. A kártyák lelőhelyei

Famous Wizards

1 - Fulbert the Fearful * - A vonaton találhatod meg, miután legyőzted a Monster Bookot
2 - Ethelred the Ever-Ready * - Megvásárolható - 80 tök
3 - Crispin Cronk - Megvásárolható - 100 bab
4 - Edgar Stroulger - Megvásárolható - 150 bab
5 - Oswald Beamish - Megvásárolható - 225 bab
6 - Norvel Twonk - Megvásárolható - 125 bab
7 - Grogan Stump - Megvásárolható Georgnál és Frednél - 25 tök
8 - Glanmore Peaks - Megvásárolható - 60 tök
9 - Wilfred Elphick - Megvásárolható - 40 tök
10 - Professor Armando Dippet - Megvásárolható - 250 tök
11 - Mungo Bonham - Megvásárolható - 50 bab
12 - Dzou Yen - Megvásárolható - 20 tök
13 - Falco Aesalon - Amikor a könyvtárba érsz fordulj balra, miután Ron használta a Carpe Retractumot. A ládában lesz.
14 - Thaddeus Thurkel - Megvásárolható - 70 tök
15 - Harry Potter - Gyűjtsd össze az összes kártyát és ingyen megkapod Georgetól és Fredtől

Famous Witches

1 - Beatrix Bloxam - Megvásárolható
2 - Dymphna Furmage - Megvásárolható - 50 bab
3 - Honoria Nutcombe* - Az Anti-Dementor leckéknél szerezheted meg, miután megölted az első hármat.
4 - Wendelin the Wierd - Megvásárolható - 75 bab
5 - Jocunda Sykes - Megvásárolható - 200 bab
6 - Carlotta Pinkstone - Megvásárolható
7 - Dorcas Wellbeloved - Megvásárolható - 175 bab
8 - Elfrida Clagg - Megvásárolható - 125 bab
9 - Sachanissa Tugwood * - Ron megmentésénél, miután felépítetted a lépcsőt, felveheted róla.
10 - Ignatia Wildsmith - Megvásárolható - 10 tök
11 - Hesper Starkey - Megvásárolható Georgnál és Frednél - 125 bab
12 - Cliodne - Megvásárolható - 30 tök
13 - Mirabella Plunkett - Megvásárolható Georgenál és Frednél - 25 tök
14 - Morgan le Fay Megvásárolható - 50 tök
15 - Gunhilda of Gorsemoor - Megvásárolható Georgenál és Frednél - 100 bab

Quidditch

1 - Jodelind Wadcock - Csinálj 1500 pontnál többet Hagridnál a repülés órán.
2 - Gwenog Jones - Csinálj 2800 pontnál többet Hagridnál a repülés órán.
3 - Cyprian Youdle - Csinálj 4000 pontnál többet Hagridnál a repülés órán.
4 - Roderick Plumpton - Csinálj 4900 pontnál többet Hagridnál a repülés órán.
5 - Bowman - Wright Csinálj 5600 pontnál többet Hagridnál a repülés órán.

Famous Vampires

1 - Sir Herbert Varney - A Carpe Retractum kihívásnál, amikor átugrasz egy szakadékot, majd a páncélra Depulsót varázsolsz - ekkor előjön egy gömb, amivel áthúzhatod magad a ládához.
2 - Amirilo Lastoat - A Carpe Retractum kihívásnál, amikor Ron azt mondja "I'm not too sure about this". Ugorj át a szemben levő platformra, majd fordulj meg és megláthatod a kártya helyét.
3 - Lady Carmilla Sanguina - A Carpe Retractum kihívásnál, a mentőpontot elhagyva fordulj jobbra és ugorj át a platformra, ahol egy szobát találsz két páncéllal. Varázsolj Depulsót a bal oldalira több alkalommal, míg megnyílik egy titkos folyosó, ahol megtalálod a kártyát.
4 - Bloodwyne Bludd - A Carpe Retractum kihívásnál, abban a szobában, ahol az Impekkel kell megküzdened. Varázsolj a páncélra Depulsót többször.
5 - Count Vlad Drakul - A Carpe Retractum kihívásnál, miután felvetted az előző kártyát, ugorj át a szakadékon és varázsolj Depulsót a két páncélra. Egy járat nyílik meg, ahol megtalálod a kártyát

Famous Goblins

1 - Eargit the Ugly - A Glacius kihívásnál, miután megölted az első szalamandrát, rögtön a jobb oldali zászló mögött találod.
2 - Alguff the Awful - A Glacius kihívásnál, az első csúszásod után öld meg a két szalamandrát és oltsd ki a tüzeiket is. Egy ajtó tárul fel, ami mögött Impek lakoznak, akiket szintén ölj meg, így tied a kártya.
3 - Ug the Unreliable - A Glacius kihívásnál, a második csúszásod után ne használd a Spongify ikont, hanem menj le a lépcsőn, és nyisd ki a szoba ajtaját.
4 - Urg the Unclean - A Glacius kihívásnál, abban a szobában, ahol a Spongify ikon kilő, a fal pedig lesüllyed alattad. A ládában található.
5 - Gringott - A Glacius kihívásnál, az utolsó csúszásnál kapható el.

Famous Hags

1 - Babayaga - A Monster Book küldetés első hullámának visszaverése után kapod meg.
2 - Malodora Grim - A Monster Book küldetés második hullámának visszaverése után kapod meg.
3 - Leticia Somnolens - A Monster Book küldetés harmadik hullámának visszaverése után kapod meg.
4 - Old Mother - Hubbard A Monster Book küldetés negyedik hullámának visszaverése után kapod meg.
5 - Cordelia Misericordia - A Monster Book küldetés ötödik hullámának visszaverése után kapod meg.

Famous Giants

1 - Bran the Bloodthirsty - A Pixie irtó küldetés első hullámának visszaverése után kapod meg.
2 - Cyclops - A Pixie irtó küldetés második hullámának visszaverése után kapod meg.
3 - Goliath - A Pixie irtó küldetés harmadik hullámának visszaverése után kapod meg.
4 - Marholt A Pixie irtó küldetés negyedik hullámának visszaverése után kapod meg.
5 - Hengist of Upper Barnton A Pixie irtó küldetés ötödik hullámának visszaverése után kapod meg.

Dragons

1 - Common Welsh Green Dragon - A Draconifors-Lapifors kihívásnál, miután visszakaptad az irányítást az első nyulas rész után. A bal oldali páncélnál veheted fel.
2 - Hebridean Black Dragon - A Draconifors-Lapifors kihívásnál, ugorj le az L alakú hídról és célozd meg az óriás tököt.
3 - Hungarian Horntail Dragon - A Draconifors-Lapifors kihívásnál, amikor egy oszlop előtt állsz, ami három kockából tevődik össze. Forgasd a kockákat úgy, hogy a kártyák álljanak veled szembe, ekkor kinyílik a rács és felveheted a ládából.
4 - Romanian Longhorn Dragon - A Draconifors-Lapifors kihívásnál, a mentési ponttól jobbra fel tudsz ugrani a Spongify segítségével. Itt a kereket forgasd úgy, hogy a három kártya egybeessen, ekkor megkapod a lapot.
5 - Norwegian Ridgeback Dragon - A Draconifors-Lapifors kihívásnál, az utolsó kertben, amikor nyúllá változol, menj a toronyba és áss le, hogy megnyomd a kapcsolót. Ez kinyitja az ajtót, és Hermione felveheti a ládából.

Beasts

1 - Imp - Leopoldina Smethwick portréja mögött található.
2 - Doxie - Mopsus portréja mögött található.

3 - Bowtruckle Glover - Hipworth portréja mögött található.
4 - Billywig - Tilly Toke portréja mögött található.
5 - Gnome - Hesper Starkey portréja mögött található.
6 - Giant Squid - Bertie Bott portréja mögött található.
7 - Manticore - Derwent Shimpling portréja mögött található.
8 - Unicorn - Bridget Wenlock portréja mögött található.
9 - Mountain Troll - Megvásárolható Georgenál és Frednél - 150 bab
10 - Streeler - Megvásárolható Georgenál és Frednél - 200 bab
11 - Giant Purple Toad - Az udvar kertjében található gargoylera varázsolj rá, majd menj vissza az udvarba, a bejárattól jobbra ugorj fel a Spongifyal a toronyba.
12 - Double-ended Newt - Az udvarban, balra az árkádok alatt varázsolj rá a szimbólumra a falon, majd menj át az ellenkező oldalra, ahol egy Spongifyal feljuthatsz a padlásra. A padlás végében van, vigyázz, szakad a padló!
13 - Gytrash - Hagrid kunyhójának hátsó bejáratánál.
14 - Kelpie - Az udvaron levő szökőkút körül lévő négy szoborra varázsolj rá, majd a középen levő Spongify ikonnal ugorj fel a titkos helyre. A belső szobában találod.
15 - Phoenix Az udvar kertjében lévő rejtvényt kell megoldanod, ekkor kapod meg a kártyát.

Bonus
1 - Godric Gryffindor - A Bonus Roomban található, a bal oldali Spongify ikont használd
2 - Rowena Ravenclaw - A Bonus Roomban található, a bejárattól egyenesen, majd jobbra fordulj el.
3 - Helga Hufflepuff - A Bonus Roomban található, a bejárattól fordulj balra.
4 - Salazar Slytherin - A Bonus Roomban található, a bejáratnál levő Spongify ikont használd.
5 - Dumbledore - A Bonus Roomban található, miután felvetted Godric kártyáját, használd az előtted levő Spongify ikont.

VI.9.3. Az utolsó kártya

Miután felvetted mind a 79 kártyát, menj el George és Fred boltjába, akik beengednek a Bean Roomba, ám ezúttal már nincsen időkorlát. Itt veheted fel Harry kártyáját.

VI.10. Bean Room

A kihívások teljesítése után, ha mind a 10 pajzsot felvetted, akkor jutsz erre a varázslatos helyre. Ez a hatalmas terem tele van minden földi jóval: cukrok, tökök, sütik. Csak körbe kell futni és felvenned őket. Sajnos ez időre megy, ám ha megfelelően választod ki a stratégiát, akkor sok hasznos dolgot be tudsz gyűjteni.

Tipp: Használd a Spongify ikonokat, ezekkel gyorsabban felveheted a tárgyakat.

A páncélokra nem kell rávarázsolni, ha elfutsz előttük, automatikusan kiszórják eléd a tartalmukat, neked csak be kell gyűjtened őket.

VI.11. Bean Bonus Room

Ide akkor juthatsz el, ha megszerezted mind a 75 kártyát – ekkor már nem megy időre a futam, ráérsz kényelmesen körbemenni és felvenni mindent. Itt találod a maradék 5 kártyát is. Ha kitakarítottad a termet, akkor a nagy teremben egy csomó ajándék jelenik meg.

VII. Fejezet – Harry Potter and the Prisoner of Azkaban – Konzol verzió

VII.1. A menü

A játék némi töltögetés után a menübe teleportál, ahol az alábbi lehetőségek állnak a rendelkezésedre.

VII.1.1. Start Game
Itt indíthatod útjára Harry harmadéves kalandjait.

VII.1.2. Load Game
Innen az elmentett játékállásokat töltheted vissza.

VII.1.3. Bonus Activities
Néhány aranyos mellékjátékkal játszhatsz – bővebben a VII.14. részben.

VII.1.4. Options
A beállítások helye. Sajnos nem lehet túl sok mindennel variálni.

Flying Control	Normál, illetve fordított seprűirányítás
Centre Screen	A képernyőt lőheted be, hogy a TV közepén legyen
Vibration	A joystick vibrációjának szabályozása
Subtitles	A feliratok megjelenítése a játék folyamán

VII.1.5. After School Games
Csak Playstation platformon él ez az opció – Eyetoy kamerás játékokkal játszhatsz. Bővebben a VII.14.4. részben.

VII.2. Az irányítás és játékmechanizmus

A bal analóg karral mozoghatsz – minél erősebben nyomod, annál gyorsabban fog futni az embered. Ha nekimész a falnak, akkor a szereplő odalapul hozzá, így ki tudsz nézni rejtekhelyekről, úgy, hogy téged közben nem vesznek észre. A másik karral mozgathatod a kamerát, ha neked kényelmetlen szöget mutatna. A harmadik rész újdonsága, hogy már mindhárom szereplőt irányíthatod, és akkor, amikor csak akarod – egy gombbal válthatsz közöttük. Ez azért fontos, mert mindegyiküknek különböző tulajdonságaik vannak és más mágiákat ismernek. Ennek következtében a bal alsó sarokban látható gombokból már csak kettő szabad, ami azt jelenti, hogy kettő varázslatot tudsz bekészíteni egyszerre. A negyedik gomb a cselekvésre használatos – ajtónyitás, tárgyfelvétel, jelszavak, stb. A szereplők valami szakadékhoz, illetve falhoz érve automatikusan felugranak rá, illetve függeszkednek rajta, így nehéz valahonnan leesni. Ha mégis megtörténne, akkor csak annyi változik, hogy újra kell próbálnod az adott részt.

VII.3. A varázslás

Két gombbal tudsz elsütni gyorsvarázslatokat, ezeket mindig a menüben állíthatod be, hogy melyik kettő legyen. Itt elhagyták a korábban bevett szokást, és már nem lehet gerjeszteni a varázslatokat – ellenben bizonyos feladatok teljesítésével fel lehet turbózni őket (erősebb, gyorsabb, stb.).

VII.3.1. A varázslatok

VII.3.1.1.Flipendo
▶ Jele: Nulla
▶ Használhatja: Harry, Ron, Hermione
Ezzel az egyszerű varázslattal a kisebb ellenfeleket ütheted ki, illetve a tárgyakat boríthatod fel.

VII.3.1.2. Expelliarmus
▶ Jele: Pajzs
▶ Használhatja: Harry, Ron, Hermione
Ezzel a varázslattal védheted ki a rád zúduló ellenséges mágiákat, sőt akár vissza is küldheted őket a feladónak!

VII.3.1.3. Carpe Retractum
▶ Jelel: Kampó
▶ Használhatja: Harry
Ezzel a varázslattal Harry különböző tárgyakat tud magához húzni, illetve saját magát tudja átlendíteni a távolabb levő platformokra.

VII.3.1.4. Draconifors
▶ Jele: Sárkány
▶ Használhatja: Hermione
Ezzel a varázslattal Hermione a kis kősárkányokat tudja megbűvölni, így azok leégetik a továbbvezető útban álló tárgyakat.

VII.3.1.5. Expecto Patronum
▶ Jele: Szarvas
▶ Használhatja: Harry
A Dementorok ellen hatásos varázslat. Miután elsütötted, neked kell irányítanod az úton, pontosan bele a Dementor közepébe.

VII.3.1.6. Glacius
▶ Jele: Jég
▶ Használhatja: Hermione
A vízből lehet vele jégtömböket fagyasztani, amikre fel lehet mászni, illetve el lehet tolni őket, valamint alkalmas még a tűz alapú ellenfelek ritkítására is.

VII.3.1.7. Lumos Duo
▶ Jele: Varázspálca
▶ Használhatja: Ron
Ennek a varázslatnak a hatására Ron pálcája elkezd világítani, amivel a kristálygömböket tudod befolyásolni, valamint a Hinkypunkokat likvidálni.

VII.3.1.8. Reparo
▶ Jele: R
▶ Használhatja: Hermione
Ezzel a varázslattal Hermione törött dolgokat tud megjavítani (ládák, hidak, ketrecek, vázák, stb...).

VII.3.1.9. Snufflifors
▶ Jele: E
▶ Használhatja: Hermione
Ezzel varázslattal Hermione a repkedő könyveket egerekké tudja változtatni, akik miután bementek a lyukaikba, különböző ajándékokat adnak. A varázslatot Fredék boltjában veheted meg 50 babért.

VII.4. Szereplők

A játékban három szereplőt irányíthatsz, és mindenki különböző tulajdonságokkal és tárgyakkal rendelkezik, így az adott helyre, illetve problémára neked kell megtalálni a megfelelő karaktert.

VII.4.1. Harry
Harry mindhármuk közül a legjobban mozgó/ugró/mászó. Csak ő tud átugrani bizonyos távolságú rések felett, valamint csak ő tud kötelekre mászni.

▶ Varázslatai: Flipendo, Expelliarmus, Carpe Retractum és Expecto Patronum

VII.4.2. Hermione
Miután Hermione a legjobb tanuló hármójuk közül, természetesen ő a legbiztosabb a mágia kezelésében, ő tudja a legtöbb varázslatot. Kicsiny lyukakon is képes átmászni, ott, ahol a többiek nem férnének el.

▶ Varázslatai: Flipendo, Expelliarmus, Glacius, Draconifors, Reparo és Snufflifors

VII.4.3. Ron
A kíváncsi Ron természetesen a titkos dolgok felkutatásában jeleskedik. Ha valamilyen rejtett járatot vél felfedezni, ott kissé hullámossá válik a fal, ő pedig el tudja mozdítani. Jól kezeli a Stink Pelleteket is, amivel az ellenfelek figyelmét lehet egy darabig elterelni.

▶ Varázslatai: Flipendo, Expelliarmus és Lumos Duo.

VII.5. Tárgyak

VII.5.1. Chocolate Frogs
A csoki békák elfogyasztásával Harry növelheti elhasználódott életerejét. Könnyű felismerni őket, mert ha a közelben van egy, akkor brekegő hangot hallatnak. Ahhoz, hogy elfogyassz egyet, csak át kell sétálnod rajta.

VII.5.2. Bertie Bott's Every Flavor Beans
A helyi valutát képviseli. Rengeteget találhatsz belőle szétszórva a pályákon. George és Fred boltjában tudod beváltani őket különböző hasznos/haszontalan dolgokra.

VII.5.3. Pumpkin Pasties
Szintén az életerő visszaállítására szolgáló tárgy. Nem gyógyít annyit, mint a Chocolate Frog. Sokfelé található a pályákon, ládákban fordul elő. (A végigjátszásban PP-vel van jelölve a helyük.)

VII.5.4. Cauldron Cakes
Egy másik varázslócsemege, és ez is az életerő növelésére való. Nem gyógyít annyit, mint a Pumpkin Pasty. (A végigjátszásban CC-vel van jelölve a helyük.)

VII.5.5. Eeylops Premium Owl Treats
Harry baglyának, Hedwignek a kedvenc eledele: ha ezzel eteted meg, szívesen segít neked. Ládákban található.

VII.5.6. Potion Vials
Ezekben a kémcsövekben tárolhatod azokat a löttyöket, amiket az órákon kotyvasztotok össze.

VII.5.7. Stink Pellets
Ezt a tárgyat elhajítva Harry elterelheti egy időre ellenfelei figyelmét.

VII.5.8. Dungbombs
Szintén a figyelem elterelésére szolgáló eszköz, ami hatalmas füstfelhőt generál.

VII.5.9. Wiggenweld Potion
Ez a lötty szintén egészséged visszaállítására szolgál. Miután kikotyvasztottad az órán, megjelenik a tárgylistádban.

VII.5.10. Antidote to Uncommon Poisons
Ezt a varázsitalt a Doxy harapásának gyógyítására használják, ennek előállítását is az órán tanulod meg. Miután megtanultad, megjelenik a tárgylistában.

VII.5.11. Girding Potion
Az állóképességet javítja. Szintén a bájital órán tanulhatod meg, ezután megjelenik a tárgylistában. Egy ember egyszerre két fiolát ihat meg, ám ezután átadhat belőle a csapattársainak is.

Tipp: Az összes varázsital megvásárolható Fred és George boltjában.

Tipp: Wiggenweldet és Antidoteot a különböző vázák, dobozok és ládák széttörésével is szerezhetsz.

VII.6. A játék menüje

VII.6.1. Inventory
A tárgyaidat és varázslataidat mutatja

VII.6.2. Tasks
Az aznapi feladataidat nézheted meg itt. Ha mindegyiket kipipáltad, akkor a menübe belépve és az End Day opciót választva léphetsz át a következő napra.

VII.6.3. Quests
Itt nézheted meg, hogy mennyi drazséd van, hogy mennyi pontot sikerült eddig összeszedned, milyen elveszett tárgyakat találtál meg, milyen hozzávalókat szedtél már össze, megnézheted a játékban szereplő lények adatlapját, nézegetheted a már összegyűjtött varázskártyáidat, hogy hogyan szerepeltél a kihívásokon, hogy Hermionének hány szobrot találtál már meg, valamint, hogy az egyes karaktereknél milyen tárgyak vannak jelenleg.

VII.7. Végigjátszás

VII.7.1. A vonaton
Harry, Ron és Hermione útban vannak a Hogwarts felé. Éppen a vonaton zötykölődnek, a beszélgetés pedig Sirius Blackről szól, valamint arról, hogyan ölt meg tizenhárom embert egyetlen átokkal, tizenkét évvel ezelőtt. Nemsokára egy kis baleset történik, minek következtében Ron patkánya – Scabbers – kereket old. Ron két-

ségbeesik, de Hermione leteremti, hogy halkabban legyen, mert az új Sötét varázslatok kivédése tanár felébred még a végén, hiszen ő is pont abban a kocsiban utazik. Ron elindul előkeríteni patkányát, és természetesen Harry is csatlakozik hozzá.

▶ Szereplő: Harry

Máris megkapod Harry irányítását, egyből indulj meg a vonat folyosóján előre. Benézhetsz a többi hálókocsiba is, de nem sok értelme van, egyikben sem találsz semmit. Kövesd Ront, és haladj előre.

Ron előrerohan, ám balszerencséjére egy nagyra nőtt Monster Book of Monsters nevű szörnybe fut bele, le kellene csillapítani.

Fogd be, és biztonságos távolságból lövöldözz rá Flipendókat, egészen addig, míg a padlóra nem szédül – ekkor Ron még egy kicsit kezelésbe veszi, csak a biztonság kedvéért. Haladj tovább a szoba végéig, ahol egy láda állja a továbbvezető utat. Sajnos egy embernek ez túl súlyos, ezért egy kis trükkhöz kell folyamodnod: fogd meg a láda másik oldalát, Ronnal szemben – így ketten már arrébb tudjátok mozdítani, és át is tudtok menni az ajtón. Ha sok energiát vesztettél volna a könyvvel való harcban, az ajtó melletti ládából felvehetsz egy csoki békát.

Sajnos Scabbers rossz kezekbe került – egészen pontosan a már jól ismert Draco Malfoyéba. Természetesen a legkisebb hajlandóságot sem mutatja, hogy átadja az állatot, ezért meg kell küzdened vele, és nagyra nőtt cimboráival.

VII.7.1.1. Összetűzés a Slytherinnel

Ahogy a könyvnél is csináltad az előbb, itt is célozz az egyik emberre, és varázsolj rá folyamatosan Flipendókat, egészen addig, míg el nem terül. Mozogj sokat, egyrészt, hogy téged ne találjanak el, másrészt, hogy mindig megtaláld a legjobb szöget, ahonnan pontosan eltalálhatod az ellenfeleket, néha ugyanis beugranak különböző tereptárgyak mögé. Vigyázz, hogy téged a lehető legkevesebbszer találjanak el – az ellenfél varázslatait legkönnyebben lehajlással kerülheted ki, esetleg el is ugorhatsz előlük, de a sok mozgás is hasznos tud lenni. Ha egy narancsszínű varázslat talál el, akkor egy töklámpás kerül a fejedre és néhány másodpercig nem tudsz semmit csinálni, ekkor teljesen ki vagy szolgáltatva az ellenfélnek – a helyzet tehát kerülendő! Ha leterítetted az ellenfeleket, menj oda Malfoyhoz és add meg neki is, ami jár.

Malfoy néha Expelliarmus-t varázsol, amivel kivédi a varázslataidat.

Malfoyék lelécelnek, Harryék pedig úgy döntenek, hogy visszatérnek a kabinjukba, mikor hirtelen megáll a vonat. Ideje kideríteni, hogy mi folyik itt!

Néhány lépés után Harry elkezd szédülni és öntudatlan állapotba kerül, majd össze is esik – valami síron túli üvöltés hallatszik, ami nem túl biztató. Az ebédlőkocsi hirtelen nagyon megváltozik, minden sötétségbe borul és csontig hatoló hideg küszik be kívülről – valamint egy fekete kapucnis szellemszerűség. Hermione rohan be, és parancsol rá Ronra, hogy cipelje el Harryt onnan, hiszen veszélyben forog!

▶ Szereplő: Ron

Ront irányítod, feladatod az, hogy Harryt biztonságos távolságba juttasd a Dementortól – magyarán a kapucnis figurától.

Ront hátulról látod, és a kamerába „befelé" kell jönnöd, tehát nem látod, hogy mi van mögötted, éppen ezért ügyesen kell manőverezned. Persze nem ez a legnagyobb gond, hanem a Dementor: ha túl közel jön hozzád, elkezdi Harryt magába szívni, amit heves irányító rángatással tudsz megakadályozni.

Indulj meg hátrafele, és amíg kiérsz az első kocsiból, elég egyenesen menni, utána viszont jobbra kell, majd balra, egészen az ajtóig.

Itt végre megérkezik a felmentő sereg Lupin Professzor személyében (ő aludt Harryék mellett a kocsiban), és jól ellátja a Dementor baját. Harry csak egy éles fénycsóvát lát, majd ismét összeesik. Lupin egy csoki békával próbál belé életet verni, valamint azt is elmagyarázza, hogy mi volt az, ami megtámadta őket. Már nem titok, hogy egy Dementor – az Azkaban őrei közül az egyik. Megkapod az első Folio Bruti lapodat is, természetesen ezekről a lényekről szól.

VII.7.2. A Tekergők Térképe

Harryék biztonságban megérkeznek a Hogwartsba, ám a főhős még mindig nagyon aggódik Sirius Black miatt – pontosabban saját maga miatt, hogy a bűnöző el akarja kapni. Ron elkéri a könyvet, amit Harry Lupintól kapott, meg szeretné nézni.

▶ Szereplő: Harry

Ahhoz, hogy meg tudd nézni a Folio Brutit, be kell lépned a menübe, és ott kiválasztani azt. Az alsó részen, jobb oldalt fogod megtalálni. Válaszd ki, és nézd meg a könyvet. Természetesen ebben a pillanatban csak egyetlen lapot láthatsz, ez pedig a Dementorokról szól – ezt kaptad a vonaton mentorodtól.

Ron meg szeretné mutatni a könyvet Hermionénak is, ám mielőtt még elindulnál, nyisd ki a H. P.feliratú ládát, amit tőled két ággyal jobbra találsz – egy varázskártya a jutalmad (No. 1, Cyprian Youdle).

Csak Harryvel lehet kinyitni

Ha felvetted, indulj lefele a társalgóba.

Hermione lent van már, pillanatnyilag túl elfoglalt a diskurzushoz, ám annyit azért megjegyez, hogy szerinte sokkal könnyebb lett volna legyőzni Malfoyékat a vonaton, ha használták volna az Expelliarmus varázslatot. Szerencsére ez a mágia már most rögtön hozzáférhető, Harry el is olvassa a mellette álló könyvből, és természetesen azonnal meg is tanulja – így a továbbiakban már ezt is használhatod.

Ebben a szobában található a bejárat mellett balra a Notice Board, ahová a rendetlen diákok „hirdetéseket" akasztanak ki, mégpedig elveszett tárgyaikról. Aki megtalálja őket, jutalomban részesül. Bővebben a VII. 10. részben olvashatsz erről.

Most, hogy már megtanultad az Expelliarmust, akár ki is próbálhatnád. Lépj ki a Gryffindor toronyból a hetedik emeleti folyosóra, majd Ronnal el is kezdhetsz gyakorolni.

Először Ron mutatja meg, hogyan működik a dolog, neked mindössze annyi a teendőd, hogy lőssz rá pár Flipendót.

Ron használatba veszi az Expelliarmust, amivel visszaveri a Flipendódat, Harry pedig szépen a fenekére csüccsen – a dolog tehát visszafelé sült el, pontosan erre jó ez a varázslat.

Most rajtad a sor, hogy kivédd Ron varázslatát! Ha eddig még nem tetted volna meg, a menüből szereld fel magadnak az Expelliarmust, majd készülj a támadásra. Amikor Ron ellövi a Flipendót, szinte egy időben használd te is a védekező mágiát, mire egy burok jelenik meg körülötted, és visszaküldi a feladóhoz az ártalmas varázslatot. A sikeres védés kérdése az időzítés. Összesen háromszor kell sikeresen végrehajtanod ezt az akciót.

A gyakorlás után Ron azt javasolja, hogy látogassátok meg a csínytevő ikreket, Fredet és Georgeot.

Menj egyenesen, ki az ajtón, egészen addig, míg el nem érkezel a lovag képéhez (tőled jobbra lesz majd a falon) – köszöntsd megfelelőképp, majd lépj ki a lépcsőkhöz.

Az emeletek sorrendje a következő:

▶ Első emelet:	Transfiguration
▶ Második emelet:	Charms
▶ Harmadik emelet:	Defense Against the Dark Arts
▶ Negyedik emelet:	History of Magic
▶ Ötödik emelet:	Muggle Studies
▶ Hatodik emelet:	Ancient Runes
▶ Hetedik emelet:	Arithmancy and Gryffindor Tower

A hatodik szinten kívül minden le van zárva, tehát csak oda tudsz bemenni.

Menj be a hatodik folyosóra, amire az van kiírva, hogy Ancient Runes. Peeves üdvözöl, az égetnivaló háziszellem: Monster Book of Monsters könyvet hajít Ronra, ami azonnal ki is üti, így Harrynek kell rendet tennie.

Legjobb, ha távol maradsz tőle, ugyanis állandóan valami csúnya varázslatot köpköd, ám a sima Flipendo nem hatásos ellene, ennél egy kicsit több kell! Amikor elhagyta valami rondaság a száját, azonnal nyomj Expelliarmust, így visszaküldöd az átkot – ebből kell bevinned neki hármat, mire holtan rogy össze. Már amennyire egy könyv meg tud halni.

Jobbra az ajtótól láthatsz egy ládát, benne egy varázskártyára lelhetsz (No. 2, Joscelind Wadcock). Az ajtó előtt álló ládát törd össze Flipendóval, így egy csoki békához jutsz, majd lépj be a Glanmore Peakes nevű folyosóra.

Jobbra tőled egy tócsát láthatsz, ám egyelőre nem tudsz mit kezdeni vele, így most ne is figyelj rá. Tégy néhány lépést előre, mire a könyvespolcokról néhány könyv rátok ugrik: Flipendóval közömbösítsd őket, ám vigyázz, mert elég erőszakosak. A szoba végén balra láthatsz egy ajtót, amire az van írva, hogy "Disused Bathroom (Fred and George)". Természetesen itt vannak a lókötők, így lépj be.

A két rosszcsont egy nagyon érdekes térképről beszél: minden titkos járat jelölve van rajta, így aki ezt megszerzi, teljes biztonságban közlekedhet a kastélyban. Természetesen egy ilyen csábító tárgynak Harryék sem tudnak ellenállni, ezért meg is akarják szerezni. Az ikrek megmutatják a folyosó végét, ahol állításuk szerint egy titkos ajtónak kell lennie.

▶ Szereplő: Ron

Ron megjegyzi, hogy az ikrek mögött levő fal valamiért nagyon gyanús neki.

Menj vele a falhoz, majd érintsd meg, mire a titkos járat fel is fedi önmagát.

VII.7.2.1. A térkép

Legjobb ideje előkeríteni azt a térképet! Menj le a járatba, amikor is egy videót láthatsz.

Harry és Ron meglátják a térképet – egy hatalmas oszlop legtetején.

Ahol Harryék állnak láthatsz balra egy fogantyús rácsot – ezt két embernek kell felemelnie, de egyelőre nem tudsz vele mit kezdeni. Két ajtó van még itt, ám csak az egyiken tudsz bemenni – tedd is meg.

Egy ládát láthatsz a szoba közepén, ám sajna a talaj eléggé labilissá válik.

▶ Szereplő: Harry

Válts vissza Harryre, majd ugorj át a szakadék felett. Vedd fel a ládából a Folio Bruti egy újabb lapját (Pixie). Ugorj át a másik szakadék felett is, így felveheted az első Challange Shieldet. Menj teljesen a falig, ahol egy kapcsolót találsz. Nyomd meg, mire egy kattanó hangot hallasz, és a zene is megváltozik...

Menj balra és vesd neki a hátad a falnak, majd kússz végig, ahol szintén egy kapcsolót találsz. Menj vissza középre, innen most jobbra indulj, szintén a fal mentén, ahol meglelheted a harmadik és egyben utolsó kapcsolót – természetesen nyomd meg.

Egy csomó Pixie jelenik meg, és felkapják Ront!

Ki kellene szabadítani a barátodat, ehhez fogd be a repkedő fenevadakat, majd lődözd le őket Flipendóval. Ha megvagy mindegyikkel, ugrálj oda Ronhoz, és közvetlen közelről lődd le azt a Pixiet is, ami a levegőben tartja a fiút. Megnyílik az egyik fal, ahol egy csomó babot találhatsz.

▶ Szereplő: Ron

Válts át Ronra, majd vizsgáld meg a hátsó falat: ha közelről nézed, mintha hullámozna. Egy titkos ajtó! Nyisd ki, majd menj keresztül a járaton, át a hídon.

Egy nagyobb terembe értél, aminek a közepén egy nagy láda van. Fogd meg mindkét végét a két főhőssel. Ha onnan nézed a szobát ahonnan bejöttél, akkor attól balra kell elvinni a ládát, egészen a magas peremig. Egy fénycsóva jelenik meg, melyet a megfelelő helyre kellene irányítani. Mássz fel a peremre, innen indulj meg balra, ahol egy kártyát találhatsz (No. 4, Roderick Plumpton). Most menj vissza jobbra, míg egy tükörhöz nem érsz. Mássz fel rá és tekerd a szemben levő tükör irányába – így a fénypont úgy verődik, hogy a magasban látható szembe talál bele – megnyílik a továbbvezető út, ahol felveheted a második Challange Shieldet is, valamint egy csomó babot. Fuss át a hídon és lépj be az ajtón.

▶ Szereplő: Ron

Válts Ronra, majd fuss a terem végébe, ahol négy falon is láthatsz hullámzó borítást. Természetesen ezek titkos részek, nyisd ki őket – az egyikben találhatsz egy kártyát (No. 3, Leopoldina Smetwyck), valamint néhány Pixiet is, szóval csak óvatosan!

A terem közepén található szerkentyűre varázsolj gyors egymásutánban három Flipendót, majd szélsebesen válts át Harryre.

▶ Szereplő: Harry

Gyorsan mássz fel a szerkentyű mögött leereszkedett betontömbre, majd a kötélen mássz fel a padlásra. Fenn lesz néhány Pixie, akiket biztonságos távolságból intézz el, majd mozogj előre, egészen a másik oldalig. Mássz le a kötélen, így egy másik betontömbre érkezel, ahol felvehetsz egy csomó babot, valamint a harmadik Challange Shieldet.

Pontosabban, mielőtt Harry felvehetné a pajzsot egy rács ereszkedik le, elválasztva így őt az előző szobától. Nem tudsz karaktert váltani sem!

Minthogy nem marad más választásod, vedd fel a pajzsot, menj fel a lépcsőn, és nyiss be az ajtón. Nézz jól körül a szobában! Egyenesen előtted egy karót láthatsz, ami Hedwig kedvenc tartózkodási helye. Jobbra egy sor babot láthatsz, balra pedig egy érdekes festményt.

Menj a képhez és szólítsd meg – sajnos egy jelszót kér, amit még egyelőre nem tudsz. Szedd fel a babokat, majd a ládából az Owl Treatot. Miután ez megtörtént, egy Monster Book of Monsters támad rád. Mindenféle világító kütyüket lődöz rád, használd megfelelő időben az Expelliarmust, hogy visszaverd azokat. Három kell belőle neki a halálhoz. Ha meghalt, menj a karóhoz és hívd Hedwiget.

Etesd meg, miután megkapod a bagoly irányítását – természetesen vele fogod felszedni a térképet. Hedwig irányítása meglehetősen hasonlít a seprűlovaglásához, tehát sok meglepetést nem fog okozni. Ne feledd, hogy folyamatosan kell csapkodni a szárnyaival, hogy ne süllyedjen le! Repülj előre, kissé balra, ahol a beugróban fel tudod venni a térképet. Egyszerűen repülj keresztül a papiroson, és Hedwig felveszi magától. Repülj vissza Harryhez, és máris tied az áhított tárgy! Innentől kezdve, ha Harryt irányítod a bal felső sarokban láthatod a helyszín térképét, valamint a titkos járatokat is!

Jobbra lent felveheted a negyedik Challange Shieldet a portré előtt. Beszélj ismét a képpel, és most hogy már megvan a térkép – ami az összes titkot felfedi a kastélyban – már simán átenged. Lépj át a következő szobába.

Egy furcsa terembe jutsz, hiszen páncélszobrokat láthatsz mindenfele, akik furcsa fénnyel pásztázzák a terepet. Természetesen ezeket el kell kerülnöd, különben lebuksz, és kezdheted az egészet elölről. A bal felső sarokban látható gombot kell megnyomnod, hogy átjuthass a következő részre.

Menj előre, előtted láthatsz egy őrt, balról kerüld meg, és balra a beugróban nyomd meg a falon a gombot, majd vissza az első őr elé és jobbról kerüld meg, hogy a kinyíló ajtón át tudj menni.

Vedd fel az ötödik Challange Shieldet, menj el az első őr mellett jobbra, nekilapulva a falnak. Az őr mellett láthatsz egy ládát, ám csak bab van benne, szóval nem érdemes kockáztatni. A második őrhöz érsz, szintén vesd neki a hátad a falnak, hogy el tudj mellette osonni. A folyosó végén fordulj balra, ahol megláthatod az utolsó őrt.

Az őrrel szemben láthatsz egy sötét részt, ide kell befutnod, amikor a másik holtponton tartózkodik a pásztázó fény. Ne aggódj, hiába állsz vele szemben, nem fog meglátni. Mikor kiér a másik holtpontra, fuss el mellette. Az őr melletti bal beugróban két ládát találsz, amikben bab rejtőzik. Vedd fel őket, majd hagyd el a szobát jobbra.

Az utolsó szoba következik, ahol négy szobor van, mi több még Snape is a közelben ólálkodik – pont a kijáratnál. Menj egyenesen, és kerüld balról az első őrt – nem vesz észre, ha a fal mellett kúszol el.

A második és harmadik őr egymással szemben található, mindig a holt zónát kell figyelni, és mikor a két külső holtponton van a fény, akkor kell átfutni közöttük. Kússz végig a fal mellett, de vigyázz a vázákra!

A negyedik szobor most a jobb oldaladon van – nem is nehéz kikerülni, ám ne fuss egyenesen a kijárathoz, mert Snape észrevesz, és elkezd feltűnően köhögni, te pedig kezdheted a szobát elölről. Tehát várd meg, míg elfordul és elindul arrafele, ahonnan te jöttél. Ekkor már futhatsz, és ugorj ki gyorsan a kijáraton.

Ron már kint vár, az ikrekkel egyetemben. Fred és George meginvitálnak titkos helyükre, amit természetesen nem lehet visszautasítani.

A bal alsó sarokban megjelenik a Remembrall ikonja, ami azt jelenti, ha belépsz a menübe, akkor az End Day opciót választva be-

fejezheted a napot – vagyis teljesítettél minden aznapra kitűzött feladatot. Előtte azonban még menj vissza arra a folyosóra, ahol a víztócsát láttad (hatodik emelet, Glanmore Peakes' Corridor). Válts át Ronra, majd a jobb oldali szekrény mellett vizsgáld meg a falat, mire egy titkos részhez jutsz: felvehetsz egy kártyát (No. 1, Bran the Bloodthirsty).

Most már tényleg befejezheted a napot.

VII.7.3. Az első nap
Harryéknek Sötét varázslatok kivédése órájuk lesz Lupin professzorral – idén az első.

▶ Szereplő: Hermione

Hermione irányítását kapod meg – először is ne menj még le a társalgóba, hanem nézz körül: találhatsz egy H.G. feliratú ládát a szobában, ezt nyisd ki – egy Folio Bruti lap kerül elő belőle (Venomous Tentacula), csak hogy tudd mire számíthatsz majd a későbbiekben. Most már lemehetsz a társalgóba találkozni a többiekkel.

A lányrészleg mellett találhatsz egy könyvespolcot, amit Ronnal megvizsgálva szintén egy Folio Bruti lap kerül elő (Troll).

Amint a kis csapat elhagyja a Gryffindor tornyot, Ron megemlíti, hogy kissé aggódik kedvenc patkánya miatt, hiszen nagyon furcsán viselkedik mostanában.

Amint kiérsz a hetedik emeleti folyosóra, állj meg egy pillanatra Sir Cadogan portréja előtt: vele szemben láthatsz egy könyvespolcot. Ha Ronnal megvizsgálod, az félrecsúszik, így egy titkos szobába juthatsz. Bent egy Folio Bruti lap csücsül, valamint találhatsz egy átjárót a negyedik emeletre is.

Lépj ki a lépcsőhöz, majd haladj lefelé. A hatodik emeleten egy prefektus áll, akit ha megszólítasz, elmondja, hogy Dumbledore kérte meg, hogy álljon őrt, mégpedig azért, hogy senki ne tudjon itt keresztülmenni. Minden szint le lesz zárva, csak a harmadikra tudsz menni, tegyél is így.

Útközben Ronnal vizsgáld át a polcokat különböző extrákért és babokért, majd lépj be a „Gunhilda of Gorsemoor Corridor" feliratú ajtón. A Sötét varázslatok kivédése terem pontosan veled szemben van. Lépj be rajta.

Amint beléptek, Lupin megkéri a kis társaságot, hogy legyenek kedvesek megszerezni a Glacius varázslatot – be is terel a kihívás helyszínére, és már kezdődik is a móka.

VII.7.3.1. A Glacius kihívás
Haladj lefelé, míg nem egy videó rész indul el
Néhány Pixie rohangál a környéken, majd rád is támadnak, amint észrevesznek. Nem túl jó jel, ezért gyorsan alkalmazz néhány hatásos Flipendót rajtuk. Miután levadásztad őket, keresd meg a kapcsolót a földön, amivel a közelben álló kapukat tudod leereszteni. Magad előtt láthatsz egy nagy üstöt, aminek három fogantyúja van: mindenkivel fogj meg egyet, majd tedd rá a kapcsolóra, így kinyílnak a lépcső tetején lévő kapuk, te pedig átmehetsz rajtuk. Egy kártyával lehetsz gazdagabb (No. 4, Mountain Troll). Folytasd előre utadat, mígnem két Pixiebe futsz, akiket gyorsan tegyél hidegre, majd haladj tovább – egy videót láthatsz.

Egy hatalmas termet mutat a kamera, aminek a végében egy szemet láthatsz, és természetesen rengeteg tükröt. A feladat adott, el kell juttatni a fénysugarat a szembe. Ennek érdekében fordulj jobbra, és nyomd meg a gombot a falon: már elő is búvik a kis fénycsík, neked már csak el kell terelned a terem végébe.

▶ Szereplő: Harry

Válts át Harryre, és mássz fel ahhoz a tükörhöz, ahol a fény megtörik és nem megy tovább. Lépj rá a tükröt tartó szerkezetre, és forgasd el az óra járásával megegyező irányban kétszer, így a következő tükörig is eljut a fénycsóva. Szállj le a tükörről, majd ugorj át a következőhöz, és fordítsd úgy, hogy a fény eljusson az utolsó tükörhöz is. Ugorj át ahhoz is, majd azt is fordítsd el kétszer, így végre eljut a szemhez a fény – az alatta levő kapu pedig kinyílik. Lépj át rajta Harryvel.

Ugorj át a másik platformra, ahol nemsokára felveheted a hatodik Challange Shieldet. Illetve felvehetnéd, ám sajnos történik egy kis baleset – Harry egyedül marad, a karakterváltás pedig szünetel. Nincs mit tenni, indulj meg előre, ahol egy rakás Pixiebe botlasz. Adj nekik Flipendóval, és vigyázz, hogy ne találjanak el, mozogj sokat!

Jó néhány magasabb platformot láthatsz magad előtt, amiken szépen végigugrálhatsz – ám sajnos nem mindegyiken, mert vannak olyanok, amik között túl nagy a távolság. Ide egy kis segítségre lesz szükség. Jobbra láthatsz egy furcsa szerkezetet, amin valami vörös fény pulzál – célozd be, és varázsolj rá Flipendót – erre mozgásba jön és felemel egy újabb platformot a terem közepén. A szerkezettől kicsit vissza van egy alacsony plató, arra menj fel és ugrálj át a többire, körbe az egész teremben. Nemsokára ismét egy masinához érkezel, amire szintén varázsolj néhány Flipendót, mire megnyílik a továbbvezető út – pár ugrás és már kinn is vagy.

Fuss le az úton, így visszajutsz abba a terembe, ahol Ron és Hermione tartózkodik. Még egyet láthatsz a fura szerkezetből magad előtt, amit azonnal vegyél is használatba a már ismertetett módszerrel, ami így megnyit egy ajtót, pontosan Harryvel szemben. Ugorj le Hermionéékhez, és menj ki a megnyílt járaton.

Egy nagyobb terembe érkezel, ahol a földön három kapcsolót láthatsz, valamint a jobb felső sarokban egy ládát, amiből egy csoki békát halászhatsz elő, ha az energiád megcsappant volna. Szemben a bejárattal egy ládát láthatsz. Válts át Harryre, és markold meg – cipeld el a bal felső sarokba, oda, ahol a legalacsonyabb oszlopot láthatod. A ládáról már fel tudsz erre mászni, és végigugrálhatsz a szoba ellenkező részére. A jobb sarokban egy ládából felveheted a Folio Bruti egy újabb darabját (Billywig). A fal közepén láthatsz egy kapcsolót, ám sajnos el van torlaszolva.

▶ Szereplő: Ron és Hermione

Ronnal fogd meg a ládát, és húzd rá a terem közepén látható három ikon valamelyikére, állj rá a másikra, válts át Hermionére, vele pedig állj rá az utolsóra. Végre megnyílik a kapcsolóhoz vezető út! Válts vissza Harryre, majd nyomd meg a gombot. A terem átellenes részében kinyúlik egy lépcső a falból. Ugorj le Harryvel, és menj fel a lépcsőn, ahol felveheted a hetedik Challange Shieldet. Rögtön ezután egy Monster Book of Monsters jelenik meg, akit a már ismertetett Expelliarmusos módszerrel lehet kifektetni. Három kell belőle neki – szegény könyv, felrobban bánatában.

▶ Szereplő: Ron

Válts át Ronra, majd menj oda, ahol a könyv kilehelte a nem létező lelkét. Úgy látszik zsákutca, de mégsem, hiszen a hátsó falat megvizsgálva egy titkos járatra bukkanhatsz.

Sajnos Ron egy kicsit ügyetlenül mozgott, és beesett a titkos járatba, ráadásul még társaságot is kapott két Salamander személyében.

Őket két Flipendóval közömbösítheted, majd ha megvagy, haladj tovább előre, így nemsokára egy terembe jutsz, ahol megint egy csomó tükröt láthatsz. Keresd a már jól ismert mechanikus szerkezetet, fogd be és Flipendózgass rá párat.

A szerkezet nem teljesen egészséges, így nem nyitja ki teljesen az ajtót, ám néhány Pixie azért felfigyel Ronra, és természetesen rá is szállnak, ahogy azt kell – elkapják a grabancát és a levegőbe emelik.

▶ Szereplők: Harry vagy Hermione

Segítened kell Ronnak! Válts át valamelyik szereplőre, és azonnal ess neki a Pixieknek Flipendóval. Kergesd el őket, a végén pedig vadászd le azt, amelyik Ront tartja. Miután Ron szerencsésen földet ért, vizsgáld meg az előbb kinyílt ajtót. Sajnos nem elég nagy a lyuk, hogy mindenki átférjen alatta, ezért válts át Hermionéra.

▶ Szereplő: Hermione

Mássz át a rács alatt, majd konstatáld, hogy az ajtó levágódik mögötted, és elvágtak a többiektől. Menj előre, mígnem egy igencsak csúszós helyre érkezel.

Előtted egy jégkockát láthatsz, valamint még előrébb egy jégoszlopot. Egyelőre csak a kockával kell foglalkoznod. Lökd el balra, egészen a falig, előre a falig, majd be balra, a kis járatba. Miután nekiütközött a falnak, mássz fel rá, így eggyel magasabb szintre jutsz.

Két másik jégtömböt láthatsz, valamint egy újabb kapcsolót a földön. Erre kell rátolnod az egyik tömböt. Amint felmásztál, és a két tömböt nézed, a tőled balra levőt lökd visszafele, majd jobbra, így pont a kapcsoló mellett kell lennie. A másik jégkockát lökd jobbra, majd visszafele, így az pont rákerül a kapcsolóra.

A terem végében lévő két ládához a következő módon juthatsz hozzá:

Azt a blokkot, amit először löködtél, most lökd eggyel visszább balra, így hozzáférsz a másikhoz. Lökd előre, pontosan a jobbra nyíló folyosó mögé. Tereld vissza az előző kockát az előbbi helyére, majd lökd a másik után, így pont a jobb oldali járat szájához kerül. Innen már csak egy erélyes taszítás, és el is csúszik a falhoz. Ott feszülj neki, és nyomd neki teljesen: így fel tudsz rá mászni és megszerezheted a dobozok tartalmát, jó pár babot.

Ha összeszedted őket, szállj le, húzd vissza a tömböt és lökd vissza a járat szájához. Menj oda, és a másikat is lökd előre, hogy az előbbit el tudd lökni a kapcsoló irányába. A másikat odaterelni már csak két mozdulat, így végre megvagy ezzel az idegesítő résszel – amint ráér a kapcsolóra a jégdarab, az alsó szinten levő jégoszlop lesüllyed.

Ugorj le a kiindulási szintre, majd lökd vissza jobbra a jégtömböt. Lefelé lökd ezután, balra, majd felfelé – a jégoszlop már nem akadály, így vidáman keresztülsiklik a helyén és felütközik a szemben levő falon, így fel tudsz rá kapaszkodni a tömbről. Itt felvehetsz egy kártyát (No. 1, Morgen le Fay) balra, majd jobbra elhagyhatod a helyszínt. Már nincs sok hátra a varázskönyvig!

Egészen pontosan már meg is érkeztél, egy nagy, kör alakú teremben vagy, aminek az alján található a bűvös könyv. Ugorj le oda és vedd is fel.

Sajnos miután felvetted a könyvet, az egész terem égő pokollá változik, ami nem biztosítja a legkedvezőbb kilátásokat szegény Hermionénak.

Előtted láthatsz egy platót, ahova el kellene jutni, no de hogyan? Természetesen a vadi új varázslat segítségével! Szereld fel a Glaciust, majd lépj előre a peremig, és vedd használatba. Fagyaszd be magad előtt a lávát, majd pattanj rá, és fagyassz még egyet, így elérheted a platót, ám igyekezz, hiszen nem végtelen ideig marad úgy a fagyasztás!

Amint kimászol, néhány barátságtalan fáklya fog üldözni a szerelmével – természetesen őket is a Glaciussal bírhatod jobb belátásra. Közelről fogd be őket, aztán hadd szóljon! Ha sokat szöszmötölsz, sajnos eléggé megpirítják a hátsódat, szóval igyekezz! Ha nem lennél harcos kedvedben, meg is próbálhatsz elfutni mellettük.

A jobb oldalon a folyosón láthatsz egy ládát, amiben egy kártya lapul (No. 3, Ignatia Wildsmith). Jobbra menekülj ki, itt veheted fel a nyolcadik Challange Shieldet is.

A következő szobában menj a végébe, és vedd fel a Folio Bruti egy újabb darabját (Salamander). Találhatsz egy kis tócsa vizet is, amit fagyassz meg a Glaciussal, így egy tetszetős kis jégtömböt kapsz újra. Lökd végig a vályúban, majd a végén húzd ki és told neki a falnak, pontosan a kapcsoló alatt. Mássz fel rá, és nyomd meg a gombot, mire egy lépcsősor jelenik meg, amin rohanj fel, majd fordulj el balra, így pont a kapcsoló fölé érsz. A ládából némi energiát nyerhetsz, amit tanácsos magadhoz szólítani!

Menj ki a szobából, így egy újabb lávamedencéhez érsz. Ismét fagyassz magad elé kettőt, és haladj végig rajtuk egészen a szemben lévő platformig, ahol a kilencedik Challange Shield pihenget.

Ront és Harryt láthatod magad alatt – ám sajnos van egy kis társaságuk is, néhány tűzköpködő Salamander személyében.

Tipp: nincs értelme karaktert cserélni, mert Hermione az egyetlen, aki tudja a Glaciust, a sima Flipendók pedig nincsenek hatással ezekre a dögökre.

Ugrálj le a többiekhez, majd kapd elő a fagyasztó varázslatot és célozz – de ne a szalamandrákra. Legalábbis egyelőre. Három furcsa tűzkutat láthatsz a földön – ezeket kell először megfagyasztani, hiszen az állatok ezekből nyerik erejüket. Miután megvagy, nekieshetsz e négylábúaknak – mármint a Glaciussal. Ha megfagyott egy, nyomj rá pár Flipendót, míg fel nem dobja a talpát. Szerencsére ebben már a többiek is tudnak segíteni.

A kivezető út végre megnyílik és kiléphetsz rajta.

Amint kiléptek a már jól ismert üstös terembe, hirtelen az üst életre kel, és magához vonz két fáklyát is! Nem néz ki túl biztatónak, és nem is az: főellenségharc jön!

▶ Szereplő: Hermione

Hermionét irányítod továbbra is, nem is érdemes elváltani róla. Ellenfelednek nincs túl sokfajta támadása, ám azokat igen jó hatásfokkal alkalmazza. Ideje legnagyobb részében utánad rohangál és próbál eltaposni, ám ezt kikerülni nem túl vészes dolog, tekintve, hogy mindig csak egy irányba kell rohanni. Ha túl közel kerül hozzád, megpróbálhat elkapni, esetleg a már említett taposós trükkel élni.

Egy idő után megunja a rohangálást és megáll, ekkor égő széndarabokat köpköd rád – természetesen az Expelliarmus nem használ semmit, ezért csak folytasd a rohangálást. Összesen négy darab fog kipattanni az üstből, miután ez megtörtént, megáll egy pillanatra. Ekkor rohanj oda, és célozd be a fejét, majd fagyaszd le - amikor elkezd tombolni, hagyd abba, és rohanj olyan messzire, amennyire csak tudsz, mert egy hatalmas hőhullám fog kiindulni a testéből. Továbbra se állj meg, hiszen most az egyik fáklyát fogja utánad lőni. Lehetőleg kerüld ki, majd miután beleállt a földbe, rohanj oda és fagyaszd le azt is, egészen addig, míg megszűnnek az életjelei – ekkor Flipendóval törd ketté a karrierjét. Ha nem sikerülne kivégezni, a fáklya visszatér gazdájához, neked pedig újra kell próbálkoznod az egésszel.

Ugyanezt el kell játszani a másik fáklyával is – miután megvagy, már csak magát az üstöt kell kellőképpen lehűteni, ekkor be is adja az unalmast. Miután elpusztult, megjelenik a tizedik Challange Shield, amit vegyél fel, majd fuss ki a megnyíló kijáraton és rohanj felfelé a lépcsőn.

Amint kiérsz, Lupin gratulál a szép teljesítményért, és 50 ponttal jutalmazza is. Közben Harry megkéri a tanárt, hogy tanítsa meg arra a varázslatra, amivel előzte a vonaton a Dementort. A prof nem érzi túl jól magát, ezért egy későbbi időpontot javasol Harrynek, amit ö készséggel el is fogad. Ron szól, hogy nemsokára kezdődik Snape órája, amiről nem illik késni!

VII.7.3.2. A Bájital óra

Mielőtt még kimennél a teremből, menj az elejébe, és lépj fel a lépcsőre, Lupin irodája felé, hiszen itt lapul egy kártya (No. 4, Beatrix Bloxam).

Most már kimehetsz a teremből, egészen a lépcsőig, ahol haladj lefelé, a bejárathoz. Itt jobbra nyílik az alagsor, ahol az órát tartják. A folyosón áll egy csomó diák és prefektus – menj a végére, ahol jobbra a beugróban felvehetsz egy kártyát (Queen Maeve). A beugróval szemben található a Storage Room, amibe menj be. A terem végében egy Folio Bruti darabot találhatsz (Fire Seed Bush).

Oké, most menj ki a raktárból, fordulj jobbra, és menj be az órára.

Snape professzor a Wiggenweld löttyről magyaráz nagy hévvel, mikor Ron véletlenül lelök pár fiolát, aminek a szagától Harry elájul. Snape ráparancsol Ronra, hogy vonszolja Harryt a tanári asztalhoz.

Mielőtt így tennél, lépj jobbra, hiszen a ládából egy újabb Folio Brutit vehetsz fel (Chizpurlfe). Most már odamehetsz Harryhez, nyúlj a hóna alá és cipeld a tanárhoz. A tanár ráparancsol Ronra, hogy vegye fel a két fiolát, amiben a Wiggenweld található, majd hajtsa fel az egyiket, a másikat pedig adja be barátjának (a tárgylistában be kell állítani az egyik gombra a löttyöt).

Harry magához tér, de nem igazán tudja, hogy mi folyik körülötte. Miközben próbálja összeszedni magát, a tanár leszúrja őket, hiszen a kis produkciójuk miatt nem maradt idő az óra rendes megtartására, ezért mindenkinek a szabadidejében kell összeszedni a legközelebbi alkalomra a következő varázsitalhoz szükséges komponenseket, melyek a következők: Fire Seed, Billywig stings, Chizpurlfe carapaces, The horn of a Graphorn.

Ron bocsánatot kér Harrytől, azért amit tett, majd Hermione javasolja, hogy kezdjék el keresni a komponenseket – Ron azonban hisztis, hogy neki már elege van ebből a napból.

Elkezdheted keresni a tárgyakat, de akár a menübe lépve véget is vethetsz a napnak.

VII.7.4. Neville és a Ghoul

Harry még mindig nyugtalankodik Sirius Black miatt, ám nincs sok ideje rá, mert egy lány jön rohanva, miközben azt újságolja, hogy Malfoy bezárta Nevillet az ötödik emeleti tanterembe – ráadásul egy Ghoul társaságában. Hermione éppen tanul, így Ronnak és Harrynek kell segíteniük barátjukon. Lépj ki a Gryffindor toronyból, majd a nagy lépcsőn menj le az ötödik emeletre és lépj be a „Muggle Studies" feliratú ajtón.

Harryék éppen belebotlanak Malfoyba és az ő kedves cimboráiba...

Természetesen egy csata következik – ha próbáltad már a nagyteremben, akkor nem fog sok meglepetés érni, de ugyanez volt a já-

ték elején is a vonaton, csak ott egy picit könnyebb volt. Lövöldözz sok Flipendót, mozogj sokat, használj Expelliarmust – nagyjából így lehetne összefoglalni egy sikeres csata kívánalmait. Lehetőleg ne állj Ron elé, mert akkor nem tud célozni, és csak hátráltatni fog inkább, mint segíteni. Amint kiütötted őket, menekülőre fogják.

Tipp: Vigyázz a szobában található üvegházakra, hiszen némelyik Stink Pelletet rejthet, amit ha felrobbantasz, biztosan nem fogod megköszönni – legalábbis ha rajtad sül el.

Tipp: a szobában láthatsz egy ajtót, amin két fogantyú van – ide akkor gyere vissza, ha Hermione is benne van a csapatban.

Vedd fel a tizenegyedik Challange Shieldet, majd lépj ki a másik a folyosóra. A bal oldalon találsz egy ládát, amiben egy Folio Bruti lap van (Hinkypunk).

Lépj be a szobába, ahol fordulj rögtön jobbra, és a ládából ismét egy Folio Bruti laphoz juthatsz (Ghoul). Indulj a terem bal részére. Sajnos néhány rakoncátlan hangszer támad rád, többek között gitárok és dobok. Hmm... Természetesen Flipendóval kell őket lehűteni. Ha megvagy, lépj ki az ajtón.

Nevillet láthatod, amint könyörög a Ghoulnak, hogy hagyja már békén, de természetesen az nem nagyon hajlik erre. Mindenféle kellemetlen dologgal hajigálja, mikor is megérkeznek Harryék, és elterelik a csúfság figyelmét...

▶ Szereplő: Ron

Váltás Ronra. Ne lőj Flipendót a szörnyre, az csak jobban felbőszíti! Fuss a bejárattól jobbra, ahol egy nagy dobozt láthatsz, amin egy bohócfej van. Piszkáld meg, mire kiugrik belőle – nos, egy bohócfej, Ron pedig az emeleti balkonon landol.

A Ghoul kissé meglepődik ettől, ám rögtön Harry ellen intéz támadást.

Az emeleten mindenféle idióta játék baba próbál keresztbetenni neked. Fuss el mellettük gyorsan, majd fordulj vissza, és Flipendóval közömbösítsd őket. Vedd fel a tizenkettedik Challange Shieldet, majd lépj ki az ajtón.

Tipp: csak akkor tudsz kimenni az ajtón, ha minden babát lelőköztél.

Egy romos szobába érkeztél, ahol mintha egy tornádó söpört volna végig. A sok kacat között megtalálod a Lumos Duo nevű varázslatot, amit azonnal szólíts magadhoz. Valamilyen rejtélyes oknál fogva, ekkor egy tűzijáték elszabadul, és néhány felettébb kellemetlen Hinkypunkot szabadít rád.
Ezek a lények tulajdonképpen láthatatlanok, így teljesen feleslegesen lődözöl rájuk. Ellenben ők nagyon szeretnek lődözni, így legjobb, ha folyamatos mozgásban vagy! Először is szereld fel a Lumos varázslatot, majd süsd el, és rohanj a dögök közé: fürdesd meg őket a fényben, mire láthatóvá válnak: most már adhatsz nekik Flipendóval.

Tipp: nagyon közel kell menni hozzájuk a fénnyel, távolról nem ér semmit. Ha sikerült az akció, láthatóvá válnak. Ha a Flipendo átmegy rajtuk, az azt jelenti, hogy nem fürdetted őket elég ideig.

Ha meghalt mind a három dög, még jön három, tehát csak óvatosan, nagyon le tudják szívni az energiád!

Ha megvagy, menj oda a kristálygömböz, és varázsolj rá Lumost – tartsd lenyomva a gombot addig, míg a gömb teljesen fel nem töltődik – persze ismét ezt a fénycsóvát kell eljuttatni a falon található ikonba. Ehhez lépj oda a tükörhöz, majd fordítsd úgy, hogy ez megtörténjen. Vedd fel a tizenharmadik Challange Shieldet, és lépj ki a szobából. Menj le a lépcsőn, át az ajtón, ahol egy csoki békához juthatsz a ládából.

Visszajutottál abba a szobába, ahol Harry és Neville hadakozik a szörnnyel. Menj körbe a balkonon, közben lődözd ki a játék babákat, majd vedd fel a tizennegyedik Challange Shieldet, és menj ki az ajtón. Még néhány ajtó, és egy videóba futsz:

Ron hallja, amint Harryék segítségért kiabálnak, ám neki egy kicsit sürgősebb dolga akad: randiznia kell egy robottal, ami sajnálatos módon jó néhány rakétával is fel van szerelve.

Szereld fel a Flipendót és az Expelliarmust! Ez a robot egy különösen erős páncéllal rendelkezik, aminek egyetlen gyenge pontja van csak: a mellkasa – az is csak akkor, amikor nyitva van a páncél. Természetesen ez az a pillanat, mikor rád zúdítja a rakétáit. Amint abbahagyta a pörgést, ki fogja nyitni a páncélját – ebben a pillanatban varázsolj Flipendót, majd várj, amíg ellövi a petárdákat: a megfelelő időben varázsolj Expelliarmust. Ha eltaláltad négyszer, atomjaira hullik, te pedig mehetsz segíteni barátaidnak.

Egy játékvonat fut be eléd, ami egy kristálygömböt cipel.

Vedd fel a tizenötödik Challange Shieldet, majd varázsolj Lumost a gömbre – ez egy kis fakkot nyit ki Harryék mögött, természetesen ide kell majd bekergetni a Ghoult.

Ess le a balkonról a szörnyhöz, majd süssd el a Lumos varázslatot, és indulj meg a Ghoul irányába – az megrémül, és elkezd hátrálni. Irányítsd úgy, hogy besétáljon a kelepcébe. Amint beér, a kapu bezáródik és végre le van a gond róla.

Tipp: ha bent van a Ghoul és mégsem akar lecsukódni a kapu, nyomj rá egy Flipendót. Ettől ugyan dühbe gurul, ám ki is jön a ketrecből. Ekkor használd újra a Lumost, és kergesd vissza ismét.

Végre Neville is lemászhat a szekrény tetejéről. Megkér, hogy kísérd vissza a toronyba, mert egyedül nem mer elmenni. Nevilletől jobbra menj ki az ajtón, majd ismét jobbra – most ott vagy, ahol a csatát vívtad Malfoyékkal. Menj ki egyenesen a nagy lépcsőhöz.

Vissza kell menni Neville-lel egészen a társalgóig.

Amint eléred a Fat Lady Corridort, egy kis meglepetésben lesz részük a diákoknak: a kövér hölgy portréját összezúzták, a hölgy pedig elmenekült a negyedik emeletre. Peeves szerint Sirius Black volt a tettes.

A társalgóban McGonagall asszony közli, hogy átmenetileg Sir Cadogan fogja helyettesíteni a kövér hölgyet, most pedig mindenki térjen az ágyába.

Lépj be a menübe, majd válaszd az End Day opciót.

VII.7.5. A gaztett

Az egész Hogwarts izgatottan beszél Sirius Blackről, és a kövér hölgyet ért támadásról. Harryéknek ennek tetejében most lesz az első órájuk Hagriddal – ő tartja a Care of Magical Creatures-t. Minthogy az óriásnak ez lesz az első élesben tartott órája, a fiatalok időben oda akarnak érni, hogy kellő lelkesedést tudjanak belécsepegtetni.

Az óra Hagrid kunyhója mellett lesz megtartva, így ki kell menned a kastélyból, le a dombon, az alján pedig ott lesznek már a többiek.

Hagrid bemutatja a jelenlevőknek Buckbeaket, a hippogriffet. Ezek az állatok nagyon büszkék, nem lehet csak úgy hirtelenkedni velük. Nem szabad csak úgy nekirontani, hogy te most fel akarsz rá szállni, nem. Annak, aki szeretne meglovagolni egy griffet, tiszteletet kell tanúsítania iránta: meg kell előtte hajolnia, és ha az állat viszonozza a gesztust, az azt jelenti, hogy megbízik benne, és felszállhat rá. Az óriás int a kis csapatnak, hogy mutatkozzanak be Buckbeaknek.

Tipp: Buckbeak nem nagyon kedveli Ront, ezért inkább Hermionével vagy Harryvel próbálkozz nála.

Sétálj oda elé, majd hajolj meg előtte, mire ő is ezt teszi, és máris felpattansz a hátára. Hagrid kinyit egy ládát, amiben húsz darab denevér van – természetesen ezek rögtön kireppennek. A feladat: összeszedni minél többet, adott idő alatt. Egyszerűen csak keresztül kell hajtani rajtuk, Buckbeak magától bekapja őket.

Szállj fel a földről, majd irányozd be a szárnyasokat – könnyű meglátni őket, mert egy kis fehér felhő lebeg körülöttük, a könnyebb azonosítás kedvéért. Az elején még könnyű dolgod van, hiszen valamennyit biztosan sikerül bekapni, ám a vége felé, mikor már csak pár darab van – nos az már kicsit nehezebb. Ha túlrepültél volna a rajon, használd a féket, hogy szűkebben tudj fordulni, így időt nyerhetsz! A repülés gombot folyamatosan nyomkodva állíthatod be a kellő magasságot. Minél több denevért sikerül elkapnod, annál jobb besorolást kapsz, és annál több pontot, ami majd a háziversenybe számít bele.

Malfoy piszkálni kezdi Buckbeaket, mire az majdnem megsebzi a rosszfiút – Hagrid szerencsére időben érkezik. Malfoy nem túl boldog, és azt mondja, hogy ezt még nagyon meg fogja bánni az állat.

A nap további része sem tartogat túl sok jót Harry számára: kviddics meccse lesz, méghozzá esőben. A meccs közben feltűnik néhány Dementor, majd ugyanaz történik, mint a vonaton: ismét elájul, miközben édesanyja velőtrázó sikolyát hallja...

A kórházban ébred, szörnyű rémálmok közepette. Ron toppan be, aki elmondja, hogy tudja, hol van Sirius Black, és megkéri Harryt, hogy kövesse őt az alagsorba.

Harry, az ő kis pizsamájában. A nem mindennapi látvány közepette indulj meg előre, és lépj ki a kórházi szárnyból.

Peeves meglepte egy kicsit Ront – valami nyúlós masszával fogságba ejtette, természetesen Harryn a sor, hogy kiszabadítsa barátját.

Peeves mindenféle vázákat dobál szegény Ronra, ami ellen még az Expelliarmus sem ér semmit. Flipendóval kell kezelned az ügyet – ám a szellemes szellem állandóan eltűnik hátra, hogy onnan újabb tárgyakat hozzon elő, így minden körben maximum egyszer tudod eltalálni. Pár alkalom után feladja.

A zöld szmötyi eltűnik Ron körül, ám ő köszönet nélkül felpattan és elrohan... Érdekes...

Ron kifut az ajtón, így jobb, ha máris utánamész, jobbra a tanulóba. Amint belépsz ide, Ron már ki is ment a másik ajtón a nagy lépcsőhöz. Amint kiérsz, láthatod, hogy Ron éppen a bejárat felé tart. Vajon hova siet ennyire? Talán egyedül akar elbánni Blackkel?

A bejárattól jobbra menj le az alagsorba.

Harry óvatosan halad lefelé, megpróbálja utolérni Ront és szót érteni vele, de amaz nem nagyon foglalkozik vele.

Három szobor őr található ebben a szobában. Az első mellett nem nehéz elmenni, mindössze balról ki kell kerülni, utána pedig fuss be a beugróba. Amikor a fénycsíkok messze vannak tőled, fuss át a másik oldali beugróba, innen pedig már egyszerűen továbbmehetsz az ajtó felé.

Harry utoléri Ront, és próbál vele ismét beszélgetést kezdeményezni, esetleg elmehetnének Dumbledorehoz segítségért – ám Ron letorkollja, és azt mondja, hogy Black itt van a szobában, a saroknál. Harry lassan odasétál, hogy megnézze, ekkor Ron érdekes dolgot tesz: belelöki Harryt az alatta látható gödörbe.

Ron sátáni kacajt hallat, majd átalakul Malfoyjá, és elmondja, hogy a Polyjuice Potion csodákra képes: így sikerült felvennie Ron alakját. Mielőtt azonban bármi kárt tehetne Harryben, megjelenik az igazi Ron és kiüti Malfoyt. Természetesen ebben is Peeves keze van, hiszen amint megtudta, hogy mire készül Malfoy, alig várta, hogy elmondhassa valakinek. Szerencsére éppen Ron volt az első, akibe belefutott. Ron odaadja Harrynek a ruháit, valamint a térképet is, így már semmi akadálya annak, hogy végre elszelelhessenek innen.

Tipp: ha benézel a tárgyaid közé, láthatod, hogy van egy bizonyos Graphorn nevű varázsmotyód. Ez nem hiba, később meglátod, hogy került oda.

▶ Szereplő: Ron

Lépj oda a hátsó falhoz, és nyisd ki a titkos járatot.

Egy kis ízelítőt kapsz abból, hogy mire is számíts ezen a helyen. Egy csomó lépcső, plusz valami zombiszerű figurák, akik piros sapkát viselnek.

Meglepő módon Red Cap a nevük ezeknek a szörnyeknek – a hozzájuk tartozó Folio Bruti lapot csak később kapod meg.

Ezek a szörnyek kétféle támadással rendelkeznek: Stink Pellettel néhány másodpercre ki tudnak ütni, valamint fegyverükkel le is tudnak teremteni, ami igen kellemetlen. Nem szabad alábecsülni ezeket a lényeket, mert nagy számban igen veszélyesek lehetnek – és kifejezetten nagy számban szoktak előfordulni -, két Flipendótól azonban kifekszenek.

Indulj meg lefelé a lépcsőkön, módszeresen ritkítva a Red Capeket. Nemsokára elérkezel egy részhez, amiben azt láthatod, hogy Harryék lemásznak egy verembe. Mássz ki a másik oldalon, most egy ajtóval kell, hogy szembenézz. Fordulj jobbra és menj el a terem végébe, ahol a karó látható. Mellette két láda van, amiből felvehetsz egy kártyát (No. 3, Sir Herbert Varney), valamint egy Owl Treatet.

Lépj oda a karóhoz, hívd Hedwiget, majd etesd meg – ekkor megkapod az irányítását, és vissza kell repülnöd egészen addig, ahol Malfoy belelökte Harryt a gödörbe.

Tipp: csak Harry tudja hívni a karónál Hedwiget!

Harry és Ron Hermionére várnak, hiszen szorult helyzetükből a kijutás utolsó reményét látják a hölgyben. Nemsokára meg is érkezik, ám nem túl boldog, hogy Harryt itt láthatja, ahelyett hogy a kórházban feküdne. Azonnali távozást javasol.

Menj vissza az ajtóhoz, amitől jobbra fordultál. Harryvel és Ronnal kapd meg a két fogantyút, válts át Hermionéra, és mássz át a kis résen a kapu alatt.

▶ Szereplő: Hermione

Amint átértél, láthatsz egy kapcsolót, tőled jobbra – ám sajnos túl magasan van, kellene valami, amire ráállhatsz. Indulj meg előre, majd állj meg az első tűzlabda előtt, fogd be, és varázsolj rá Glaciust – erre megfagy, te pedig továbbmehetsz a hídon. A végében lesz két tűzlabda, a már ismertetett módszerrel végezz velük. Innen jobbra haladhatsz tovább, szintén egy hídon, a tűzlabdákra továbbra is figyelj.

Egy terembe érsz, amin egy piramisszerű építmény van, amin Red Capek trónolnak. Ne menj közelebb, hanem messziről Flipendózd le a lényeket.

Tipp: csak Stink Pelletet tudnak innen dobálni, az meg nem sebez, csak egy ideig nem tudsz mozdulni, tehát türelem, rózsát terem.

Ha lelőtted őket, menj oda az épülethez: a közepén szökőkutakat láthatsz. Ezeket fagyaszd meg a Glaciussal és mássz fel rajtuk, egészen a tetőre.

Amikor a második platformra érsz, még három Red Cap ront rád, ezeket gyorsan végezd ki, majd haladj tovább.

Hermione a híd felé halad, mikor egy csorda Red Cap tűnik fel mögötte. Azonnal elkezd sprintelni, át a hídon, ám az ellenség sem hagyja annyiban: mindenféle tárgyakat kezdenek felé hajigálni. Szerencsére a híd nem bírja ezt a terhelést, és leszakad, az üldözök pedig pórul járnak.

Ess le az alsó szintre, ahol egy faládát láthatsz, ami éppen az utadban áll. Flipendóval törd szét (kettő kell neki belőle), majd mássz át a falon, a másik oldalon pedig pottyanj le. Innen már látnod kell a következő varázskönyvet. Menj oda és vedd fel.

A Reparo varázslat az, amivel törött tárgyakat tudsz visszaállítani eredeti állapotukba. Éppen kapóra jön! Fordulj meg és indulj visszafelé. A fal előtt néhány szilánkot láthatsz: az új varázslattal egy perc alatt új ládát növeszthetsz belőle, és máris felmászhatsz a falra. Menj tovább, mígnem elérkezel ahhoz a ládához, amit te magad törtél össze. Most építsd újra, lökd le, és húzd el egészen a falig, hogy fel tudj mászni rajta, így újra a leszakadt hídhoz érkezel.

Használd ismét a Reparo varázslatot, hogy helyrehozd a hidat – ne aggódj, nem fog egy lépésben menni. Amint kész egy rész, lépj párat előre. Fuss végig rajta, majd ess le az építményről – szerencsére a Red Capek már nincsenek itt. Térj vissza Harryékhez.

A kapcsoló alatt látható szilánkokból építs ládát, így már fel tudsz rá állni, és megnyomhatod a gombot, így Harryék át tudnak jönni a kapun. Ha együtt a csapat, induljatok meg előre, de most ne a jobb oldali híd irányába, hanem egyenesen, ahol a maradék két tűzlabda van. Hermionéval közömbösítsd őket, majd készülj fel két Hinkypunkra!

▶ Szereplő: Ron

Nem okozhatnak nagy gondot, a lényeg, hogy egyszerre csak eggyel foglalkozz. Ronnal Lumost alkalmazva megjelennek, így már a többiek is be tudnak segíteni Flipendóval. Jobbra a perem mellett lesz egy láda, amiben megtalálhatod a Folio Bruti egy darabját (Red Cap). Menj ki balra, és fuss fel a lépcsőkön. Jobbra lesz egy Red Cap, aki furcsán viselkedik: ha túl messziről lősz rá, ki tudja védeni a Flipendókat. Kerülj közel hozzá és adj neki, ahogy illik, majd rohanj tovább felfelé a lépcsőn. Az alagsori raktárba jutsz.

▶ Szereplő: Hermione

Hermionéval indulj meg előre, láthatsz egy ládát, amiben egy Folio Bruti darab lesz (Fire Seeds). Jobbra egy őr lesz, aki mellett simán be lehet fúrni a szekrénysorok közé. Itt növessz ládát a forgácsokból és mássz fel rá, így az egyik szekrénysor tetejére jutsz, ahol négy Wiggenweld Potiont vehetsz fel. Ess le a másik oldalon. Itt is lesz egy szekrénysor, aminek a másik oldalán egy prefektus mászkál. Menj ki a bal oldalra, majd ha elfordul, futás ki az ajtón.

Tipp: válts rögzített nézetre, így könnyen láthatod, mikor nem néz a prefektus.

Ismét az alagsori folyosón vagy, a három őr között kell átverekedned magad. Ugorj be a bal oldali beugróba, onnan fuss át a két fénycsóva között, amikor a tőled távolabbi végponton vannak, az utolsó őr mellett pedig akkor fuss, amikor a bal végponton van a fénycsóvája. Lépj ki az ajtón.

Ron megköszöni Hermione segítségét, a lány pedig emlékezteti a többieket, hogy még mindig nincs meg a Graphorn összetevő a holnapi órára. Mindenki legnagyobb meglepetésére Ron előhúzza a kabátja alól – akkor vette fel, mikor Malfoy véletlenül elejtette.

Teljesítetted a mai napi feladatokat, így lépj be a menübe, majd válaszd az End Day opciót.

VII.7.6. Carpe Retractum

Beköszöntött a tél és ismét itt van a Varázsitalok óra, ám Harrynek, Ronnak és Hermionének még mindig nem sikerült összeszedniük az összes hozzávalót, így most ez következik!

VII.7.6.1. A varázsital hozzávalóinak beszerzése

Minden hozzávaló Hagrid házától nem messze szerezhető be, kivéve természetesen a Graphorn, mivel azt Ron már megszerezte Malfoytól. Ha esetleg elakadnál a tárgyak beszerzésében, nyugodtan fordulj Hagridhoz segítségért, mindig mond egy-két hasznos mondatot.

Tipp: A hatodik emeleten található Glanmore Peakes' Corridor nevű helyen találhatsz egy portrét az említett személyről, aki szintén tud jó tanácsokkal szolgálni e növények ügyében. Csak éjszaka érhető el!

Menj ki a kastélyból és indulj meg lefelé a lejtőn, hogy elérj Hagrid házához. Szólítsd meg az óriást, aki elmondja, hogy a veszélyes állatokat nyilvántartó szervezettől kapott éppen az imént egy levelet, melyben említést tesznek róla, hogy egy bizonyos Lucius Malfoy feljelentette Buckbeaket. Hát persze, ő Draco apja, és így akar bosszút állni szegény állaton. Beszélj még vele párszor, így elmondja, hogy nagyjából merre találod a komponenseket. Először a Billywigset keresd meg, amihez a következőket kell tenned:

VII.7.6.1.1 A Billywigs felvétele

Ennek beszerzéséhez Buckbeak segítségére lesz szükség. Menj Hagrid háza melletti karámhoz, hajolj meg az állat előtt (csak Hermionét vagy Harryt hajlandó felengedni magára), majd szállj fel vele. Rögtön a kezdésnél vegyél enyhe balkanyart, és nézd a tó és a kastély találkozását. Arrafelé látnod kell egy függőleges fénycsíkot – repülj ebbe az irányba. Itt három Billywig fog keveregni a levegőben –egyszerűen csak keresztül kell repülnöd rajtuk, így automatikusan bekerülnek a tárgylistádba. Ha megvagy, repülj vissza Hagrid háza mellé.

VII.7.6.1.2. A Chizpurfle felvétele

Másodjára a Chizpurfle Carapacest keresd meg. Ezt a Venomous Tentaculától tudod beszerezni, ami Hagrid házától balra, még lejjebb a lejtőn található, egészen a tó irányába. Könnyű észrevenni, két húsevő növényeke áll ki a földből. Ha megvannak, akkor már csak a Chizpurfleket kell beazonosítani – ők a fák alatt fognak mászkálni. Kicsi állatkák, akik megpróbálnak megharapni, ha közel merészkedsz hozzájuk – szerencsére egészségre nem ártalmasak. Ezeket kell a Venomous Tentaculákhoz csalogatni, amihez nem kell egyebet tenned, mint átváltani Ronra, majd az egyik Chizpurfle mellett elsütni egy Lumost. Nagyon megörülnek neki, és egyből elkezdik követni, így szépen lassan közelíts a Tentaculák felé - ha elég közel mennek hozzájuk, azonnal bekapják őket, ám egy idő után ki is köpik. Ekkor már csak keresztül kell futnod rajtuk, ahhoz, hogy a tárgylistádban tudhasd. Csináld meg ugyanezt a mutatványt a másik kettő Chizpurflével is, és már készen is vagy ezzel a résszel.

VII.7.6.1.3. Az utolsó komponens a Fire Seeds, amiket kétféleképpen is felvehetsz.

VII.7.6.1.3.1. Gyalog

Menj a kastély kijáratához, a fahíd végéhez, ahol a kőkör található. Itt indulj meg balra a kis úton, majd a következő kereszteződésnél jobbra kanyarodj és menj keresztül az alagúton. Haladj folyamatosan előre, át a következő alagúton, tovább az úton, át még egy alagúton, mígnem újra egy kereszteződés jön. Itt szintén jobbra vedd az irányt – innen már látnod kell a fénycsíkot, ami a kastély udvarából meredezik. Ha követed az utat, egyenesen az üvegházhoz jutsz majd, ahol a Fire Seedek is tanyáznak. Válts át Hermionéra, majd a Glaciussal fagyaszd meg az égő bokrot, így a kis Seedek lepotyognak szépen – gyorsan gyűjts be hármat, különben eltűnnek!

VII.7.6.1.3.2. Repülve

Sokkal gyorsabb, ha a Chizpurfle után megindulsz felfelé a lépcsőn, majd Hagrid háza mellett felpattansz Buckbeakre, és repülve folytatod az utad a Fire Seedek felé. Szállj fel, majd egyből fordulj 90 fokkal balra, és repülj a kastély felé. Ha elég magasra szállsz, a kastély bejáratától már látni fogod a fénycsíkot – egyszerűen navigálj abba az irányba, majd szállj le az üvegháznál. Hermionéval fagyaszd meg az égő bokrot és vedd fel a kis Fire Seedeket, ám siess, különben eltűnnek!

Most, hogy megvan minden hozzávaló, már mehetsz is az órára, Snape be fog engedni.

Menj be a kastélyba, majd le balra az alagsorba, ahol balra az első terem lesz, ahol az órát tartják majd.

Minden diák azt figyeli, amint a professzor kikeveri az Antidote to Uncommon Poisons nevű löttyöt. Elmagyarázza, hogy ez a szer meg tudja gyógyítani a Doxy mérgező harapását is, tehát nagyon hasznos lehet még későbbi kalandjaid során! Megadja azokat a komponenseket is, amiket a következő órára kell összegyűjtened: Flying Seahorses, Doxy Eggs, Toasted Dragonfly Thoraxes, Fairy Wings.

Hermione elköszön a fiuktól, mert Ősi Rúnák órája lesz, megbeszélik, hogy később találkoznak majd Bűbáj órán.

Lépj ki az alagsorból, és menj fel a lépcsőhöz – Lupin professzort találod itt a jobb oldalon. Beszélj vele, ekkor elmondja, hogy vala-

mire szüksége van Snapetől. Vajon mi lehet az? Beszélj vele még egyszer, mikor elmondja, hogy lassan elkezdhetnék az órákat, amivel Lupin tartozik Harrynek, azaz annak a varázslatnak az elsajátítását, amivel Harry távol tudja tartani magától a Dementorokat. Úgy beszélik meg, hogy ma éjszaka el is kezdik.

Menj a második emeletre, ahol lépj be a Charm feliratú terembe.

Professzor Flitwick elmagyarázza a Carpe Retractum varázslat mibenlétét: ezzel a remek mágiával a különböző tárgyakat lehet tolni/húzni Jedi lovag módjára. Hermione belép a terembe, mikor a professzor felszólítja Harryéket, hogy meg is kezdhetnék a varázslat felkutatását, ehhez már meg is nyitja az utat, amin ők be is lépnek.

VII.7.6.2. A Carpe Retractum kihívás

Egy csatornaszerű helyen kerül megrendezésre ez a kis móka. Sétálj előre, mígnem két fáklya támad rád. Természetesen Hermionének van a legnagyobb sansza megállítani őket, mégpedig a Glacius varázslattal, majd pedig négy Flipendo kell nekik a teljes elmúláshoz. Ha ez megvan még kettő fáklya tűnik fel, amiket ugyanezzel a módszerrel intézz el – ekkor egy ajtó automatikusan megnyílik, ami mögül felveheted a tizenhatodik Challange Shieldet. Tedd meg, majd haladj tovább.

Egy kör alakú terembe érkezel, amiben három fogantyút találsz. Ne nagyon fogdosd, mert eléggé melegek – Hermionével hűtsd le őket, majd mindenkivel kapj el egyet, és rántsd meg.

A Harryék alatt levő platform villámgyorsan elkezd lefelé száguldani, amit csak néha-néha szakít meg, egy-egy beugráló Red Cap.

Három hullámban fognak támadni, egyenként négy-öt támad egyszerre – dupla Flipendóval hatástalanítsd őket, és igyekezz sokat mozogni, valamint nem a közelükben tartózkodni. Amint megölted az összeset, a lift leér a hely aljára, te pedig átmehetsz a folyosón.

Sajnos innen megint nem tudnak továbbmenni együtt: Harryvel és Ronnal kapd meg a fogantyúkat és emeld fel az ajtót, majd gyorsan válts át Hermionére és mássz át vele a lyukon.

▶ Szereplő: Hermione

Nos, meg is érkeztél a kihívás lényegi részéhez – a lényeg tehát itt fog lezajlani. Nem túl bíztató a helyszín: törött lépcsők, maszatos falak, és mindenfelé zöldes, ragadós iszap kavarog. A Reparo varázslat nem hozza helyre a lépcsőket, ezért az egyetlen út a zöld szmötyin keresztül vezet.
A Glacius varázslattal felszerelkezve állj a peremre, majd fagyassz magad elé, és lépésben haladj előre – azért arra figyelj, hogy ne álldogálj túl sokáig egy helyben, ugyanis nem tart örökké a varázslat hatása!

Tipp: ne használj célzást ennél a résznél, egyszerűen csak irányítsd magad elé.

Amint elérted a másik oldalt, mássz ki és fordulj balra, mert ott lesz egy kapcsoló. Ennek segítségével végre felemelkedik az ajtó, és Ronék is át tudnak jönni erre a részre. Annak ellenére, hogy egy szobában vagy társaiddal, még mindig nem működik a karakterváltás, sőt, azzal se próbálkozz, hogy utat fagyasztasz nekik, nem hajlandóak átjönni. Helyette inkább menj előre, majd kapd fel a ládából a Folio Bruti lapot (Doxy), valamint vedd fel a tizenhetedik Challange Shieldet, és hagyd el a termet.

Két fiolára akadsz: ezek Antidotes to Uncommon Poisonst tartalmaznak, aminek igen nagy hasznát veszed nem is olyan sokára, tekintve, hogy pár Doxy fog rád támadni ebben a teremben, mi több, még két Red Cap is tiszteletét teszi nálad. Először nyomd le a Doxykat gyorsan, majd utána ess neki a két Red Capnek. A Doxyk nagyon gyorsan mozognak, és még ha be is céloztad őket, az alól is ki tudnak bújni, ráadásul három Flipendót is kibírnak! Ha feléd repül egy, akkor gyorsan kezdj el hátrálni, valamint lőni, ahogy csak bírsz!

Lépj ki a terem végén lévő ajtón, egy másik remek helyre fogsz érkezni.

A terem közepén öt ládát láthatsz kör alakban lerakva. Nevezzük el a tőled balra levőt az egyesnek, és az óra járásával megegyező irányban jön a második, harmadik, stb. mindegyik ládát szét kell törni, ám először érdemes azokkal kezdeni, amikben Doxyk vannak, ezek a következők: 2, 3, 5. persze egyszerre csak eggyel érdemes foglalkozni. Ha megvan mind a három, akkor az egyes és négyes ládákat is csapd szét.

A ládák után láthatsz egy vízfolyamot a falból előtörni. Ezt fagyaszd meg a Glaciussal, majd mássz fel a felsőbb szintre, ahol balra rögtön fel is veheted a két Antidoteot. A jobb oldalon a falban egy kapcsolót láthatsz: nyomd meg, mire a már jól ismert fénynyaláb indul meg, és természetesen neked kell a megfelelő helyre terelned a tükrökkel.

Pattanj le a platformról és innen jobbra láthatsz egy másik vízesést – ezt is fagyaszd meg, és mássz fel rajta, majd kapaszkodj bele az ittlévő tükörbe és tekerd el kétszer jobbra – a fény így eljuthat a terem közepén lévő szembe, mire egy adag víztócsával leszel gazdagabb

Mássz le oda, majd alkalmazd a Glaciust rajta, így egy csinos jégkockához jutsz. Mielőtt elkezdenéd löködni, menj oda az egyes ládához, és nyomj rajta Reparót. Ha most úgy állsz, ahogy bejöttél ebbe a terembe, akkor lökd a jégtömböt jobbra, lefelé, majd balra – ekkor az egyes ládán fennakad. Varázsold vissza az ötödik ládát, sétálj vissza az egyeshez és törd szét egy Flipendóval, hogy hozzáférj a jég bal oldalához. Lökd meg az ötös irányába, végül lökd be lefelé a helyére. Ekkor a kapcsoló hatására megnyílik a továbbvezető út, valamint felveheted a tizennyolcadik Challange Shieldet is. Lépj ki a teremből.

Menj előre, és szedd le a három Red Capet, így nemsokára abba a terembe érsz, ahol Harryéket hagytad. Rögtön az ajtó mellett egy masinát találsz, amit javíts meg a Reparóval, majd varázsolj rá három Flipendót, ekkor a tőled jobbra levő rész lejjebb ereszkedik.

Menj át rajta, majd fordulj balra, a terem közepe felé. Menj körbe, a másik oldalon pedig ki, ott pedig fordulj jobbra, ahol is egy láda fog várni benne egy kártyával (No. 4, Edgar Stroulger). Emellett egy kapcsoló is lesz, amit nyomj meg, minek hatására a lent levő lépcső helyreáll, és a karakterváltás funkció végre elérhető lesz.

▶ Szereplő: Harry

Válts át Harryre, majd indulj felfelé a lépcsőn, így oda érsz, ahol Hermione helyrehozta a gépet. Mássz fel a kettő közül valamelyiken, majd dőlj neki a falnak és oldalazz el balra, a kapcsolóhoz. Nyomd meg, mire felemelkedik a kapu, ám sajnos Harry csapdába esik.

Ron irányítását kapod meg, ám neked Hermionére van szükséged, tehát válts!

▶ Szereplő: Hermione

Menj keresztül az átjárón, ami most nyílt meg, majd fordulj balra, ahol egy törött pallót láthatsz. Javítsd meg az első részét, majd állj meg, mert jobbról beugrik egy Red Cap. Ha megölted, javítgasd tovább magad előtt a hidat és haladj előre. A híd végén lesz egy Red Cap, akit messziről könnyű lesz legyűrni, fejezd be a hidat, majd a maradék két figurával is bánj el gyorsan. Menj fel jobbra a lépcsőn, így ismét egy kis fejtörőhöz érkezel.

Néhány kristálygömb, újra... Meg két Hinkypunk, akiket gyorsan eliminálni kellene.

▶ Szereplő: Ron

Használd a Lumost, hogy láthatóvá tedd ellenfeleidet, majd varázsolj rájuk Flipendót. Ha mindkettőt sikerült semlegesíteni, a kamera ráközelít a közelben látható hatalmas gömbre. Ron ide nem tud felmászni segítség nélkül, bár az sejtet már valamit, hogy az alatta levő kútból elkezd csorogni a víz.

▶ Szereplő: Hermione

Hát persze, hogy Hermionével kell megfagyasztani, így Ron már könnyen felmászhat a gömbhöz.

▶ Szereplő: Ron

Állj a gömb mellé Ronnal, majd célozd be és adj neki Lumost. Amint teljesen feltöltődik a gömb, megindul a fénycsóva belőle, már csak jó helyre kellene terelni.

▶ Szereplő: Hermione

Válts Hermionéra, majd kövesd a fény útját. Itt is láthatsz egy vízfolyamot, amit szintén fagyassz meg, majd mássz fel rajta a platformra és kapd meg a tükröt – forgasd el kétszer balra. Ügyködésed eredményeképpen ismét egy tócsa boldog tulajdonosa lehetsz. Mássz le, majd sétálj oda hozzá és alkalmazd rajta a Glacius mágiát. Kaptál egy jégtömböt, rajta egy kristálygömbbel. Vajon mit kell ezzel csinálni?

A megoldás egyszerű: keresni kell egy másik egyszemű szobrot, amibe bele kell vetíteni a fénysugarat. Pontosan a jégtömbbel egyvonalban, a magas platform másik oldalán van egy ilyen. Válts át Ronra, majd állj ez elé a szem elé – pontosabban egy kicsit jobbra tőle. Hermionével lökd a vályúban a szem felé a jégtömböt, majd az utolsó résznél taszíts rajta egy erélyeset, és ha Ron eddig nem futott el, akkor a jég fennakad benne, és pont jó helyen áll meg.

Egy lépcső jelenik meg, amin menj fel és kapd magadhoz a tizenkilencedik Challange Shieldet. Két Hinkypunk jön szembe, gyorsan semlegesítsd őket, majd a megnyíló ajtón lépj ki.

A legfelsőbb emeleten vagy. Jobbra egy kártyát vehetsz magadhoz (No. 2, Glanmore Peakes), majd fordulj meg és menj a lépcső felé. Ne menj még le, hiszen a tetejének a bal oldalán van egy kapcsoló, amit nyomj meg, így végre Harry is kiszabadul.

▶ Szereplő: Harry

Válts át Harryre. Ha megindulsz a terem közepe felé, láthatsz egy hidat, melyen egy hatalmas lyuk tátong. Sajnos ezen nem tudsz átugrani, egy másik utat kell találnod.

Menj oda, ahol az előbb felvetted a varázskártyát. Láthatsz egy kőmeredélyt alattad, amire ugorj rá, majd mássz fel az egyik kötélen. Csússz végig a fal mentén jobbra, ahol egy gépet találsz ismét. Fogd be, és küldj rá három Flipendót, így a kőplatform megemelkedik. Mássz vissza a kötélen, majd nézz körül: innen látnod kell egy ajtót, pontosan előtted. Ugorj át oda, és menj keresztül rajta. Végre megérkezel a varázskönyvhöz.

Menj fel a spirál alakú lépcsőn és vedd fel a Carpe Retractumot. Egy kis baleset következtében Harry ismét csapdába esik.

Kétszer két Red Cap támad rád. Gyorsan lődd ki azt a kettőt, amelyikek a zöld szobor mellett tanyáznak, ám a másik kettőt kicsit trükkösebb lesz eltenni láb alól. Szereld fel az új varázslatot, majd célozd be őket: egy csóva indul ki varázspálcádból, és belekapaszkodik az ellenfél pajzsába. Húzd meg hátrafelé a pálcádat, mire így kitépődik a pajzs a kezükből és végre le tudod nyomni őket Flipendóval.

Tipp: a terem közepéről nem éred el őket a Carpe Retractummal, ezért menj egészen közel a peremhez.

Ha végeztél velük, fordulj a zöld szobor felé, majd használd ismét az új varázslatot, tartsd lenyomva a gombot, majd nyomd a hátrafele irányt, mire Harry Tarzan módjára átlendül a túloldalra. Menj körbe a szélén, majd fogd be az aranyszínű kampót a hídon: ezen is alkalmazd a Carpe Retractumot, így közelebb ránthatod magadhoz a szemben levő részt, majd távozz a helyszínről.

Folytasd utad lefelé, mígnem elérsz egy kicsi szobába, egy lezárt kapuval, valamint egy pici lyukkal a falban. Egyelőre hagyd őket, és lépj ki balra az ajtón.

Megint egy hídhoz értél, amin szintén van egy kampó: húzd közelebb a távolabbi részét, ugorj át, fordulj meg, majd a kiindulási

részt is rántsd meg, így a két rész teljesen egybe fog érni. Hívd át Ronékat, és menj vissza az előző terembe.

A kis lyukat egy láda tömíti el, ezt húzd ki Harryvel, majd Hermionével mássz be rajta.

▶ Szereplő: Hermione

Mássz át a lyukon, és fordulj jobbra, ahol egy kapcsoló lesz a falon. Nyomd meg, mire kinyílik a rács, és Harryék át tudnak jönni. Menj ki az ajtón.

Egy hadseregnyi Red Cap özönlik Harryékkel szemben a folyosón.

Nem csak hagyományos Red Capek vannak, hanem bizony pajzsosak is –ezeket az új varázslattal lehet legyőzni, mégpedig úgy, hogy kirántod a kezükből a pajzsot, utána pedig folyamatosan adod nekik a Flipendót.

Tipp: először rántsd ki mindegyik kezéből a pajzsot, mert a védtelenekkel már a többiek is el tudnak bánni, ám a pajzsot csak Harry tudja elvenni tőlük.

Haladj előre, és vedd fel az utolsó, azaz huszadik Challange Shieldet. Lépj ki a folyosóról.

VII.7.6.3. A Lovagszobor

Egy hatalmas lovagszobor állja utad. Csak Harryvel játszhatsz ellene, bár társaid segíteni fognak, amennyire tudnak. Ha esetleg elhaláloznának, segíthetsz rajtuk – és természetesen magadon is – a Wiggenweld matériával.

A szobor kezdésnél eszeveszetten elkezd pörögni, majd mikor megáll, gyorsan varázsolj rá Carpe Retractumot, így a négy pajzsából egyet letéphetsz – amik így már sokkal inkább hasonlítanak valami túlfejlett bolhára. Összevissza ugrálnak, és elég nagyot sebeznek. Várd meg, míg abbahagyják a pattogást, ekkor egy időre felágaskodnak – ekkor támadd be a mellkasukat Flipendóval. Ezt mind a néggyel tedd meg, de természetesen csak egyenként. Közben persze figyelj a lovagra is, nehogy elsöpörjön.

Amint megölted a négy bolhát, a szobor előrántja cseppet sem barátságos kardjait. Továbbra is pörögni fog, de most sokkal nagyobb az esély, hogy eltaláljon, hiszen kardjait kinyújtva hordja. Amikor megáll, kardjait belevágja a földbe – ekkor légy minél távolabb tőle, mert nagyot sebez rajtad! Mikor elrakja a kardjait, gyorsan fuss oda hozzá, pontosan szembe vele, célozd be a fejét, és tépd le egy jól irányzott Carpe Retractummal. Vége, lépj ki a helyszínről. Flitwick professzor gratulál a kis csapatnak, majd ötven ponttal jutalmazza a teljesítményüket.

Hermione azt javasolja, hogy keressék meg a második főzethez szükséges növényeket, ám Ron kijelenti, hogy ő fáradt, és pihenni akar, valamint nemsokára úgyis nyüzsögni fog a helyszín a prefektusoktól, szóval jobb lesz eltűnni.

Mielőtt elhagynád a szobát, csapd le a repkedő könyveket, valamint a Monster Book of Monsterst, hogy ki tudd nyitni a sarokban a ládát, amiben egy kártya van (No. 1, Merlin). A másik sarokban egy rakás fadarabot láthatsz. Hermionével építsd újra, majd mássz fel a szekrény tetejére, és nyisd ki a ládát, amiben egy csomó bab lesz.

A kijárat mellett bal oldalon lesz egy könyvespolc, ami mellett lesz egy kapcsoló. Harry varázslatával rántsd meg, mire a polc félremegy, és egy titkos részre juthatsz be. Itt is egy ládát találsz egy csomó babbal. Vigyázz, néhány könyv őrzi!

Ha végeztél, lépj be a menübe és válaszd az End Day opciót!

VII.7.7. A Patrónus

Harry már alig várja, hogy megkezdhesse a különórát Lupinnal – közben összefut barátaival a társalgóban, ahol Ron elmondja neki, hogy Hermione macskája meg akarja enni az ő patkányát, Scabbers-t.

Hermione mindig is eminens diák volt, aki minél többet meg szeretett volna tanulni, ezért megkéri Harryt, hadd menjen el vele Lupinhoz az órára – Harry úgy gondolja, ennek semmi akadálya sincsen.

Menj ki a nagy lépcsőhöz, és menj le a negyedik emeletre, ahol lépj be az első terembe, ami a tanulószoba lesz.

Van itt néhány polc, amiből alkalomadtán repkedő könyvek szoktak előmászni, ám most valamiért mégsem teszik ezt. A szoba jobb oldalán láthatsz egy kandallót. Hermionével menj oda, majd Glaciussal oltsd el a tüzet, mire egy kártya esik ki belőle (No. 2, Amarillo Lestoat).

Tipp: ne célozz, csak áll szembe a kandallóval és úgy varázsolj!

Menj ki a Fourt Floor Corridor nevű ajtón. Ismerős helyre érkezel – Peeves itt tréfálta meg Ront. Vált át Ronra, menj a kristálygömbhöz, majd varázsolj rá Lumost, mire egy beugró válik láthatóvá a falon, amiben egy láda lapul – természetesen ebben pedig egy kártya (No. 4, Blodwyn Bludd). Még egy kártyát találhatsz ezen a helyen, mégpedig a másik szárnyban, a History of Magic terem előtt egy ládában (No. 1, Giant Squid). Innen lépj be a terembe, ahol már Lupin várni fog.

A professzor üdvözli a triót, majd azonnal meg is kezdi az órát. Harrynek a Patronus varázslatot kell megtanulnia, ami egy védőt idéz meg a varázsló elé, és mint egy pajzs funkcionál közte és a Dementorok között. Mielőtt azonban megtanulhatná, meg kell szereznie hozzá a varázskövet – lépj be tehát a kihívás helyszínére.

VII.7.7.1. Az Expecto Patronum kihívás

Az első szobát kettészeli egy nagy adag víz, ezen kellene átkelned valahogy. Menj balra, ahol lesz egy székszerű tárgy, ami narancssznben világít. Ezt kell a kiindulási helyre tolni, ekkor a víz másik oldalán megjelenik egy karó. Most menj vissza balra, ahonnan eredetileg eltoltad a széket, állj pontosan a peremre és célozd be a karót, majd varázsolj Carpe Retractumot, amivel átlendülhetsz a másik oldalra. Itt is láthatsz egy ugyanolyan széket, amivel szintén ugyanezt kell csinálni, ismét megjelenik egy karó, amire most is át kell húznod magad, és már mehetsz is a következő helyszínre.

Egy igen érdekes terembe érkezel: tizenkét platformot láthatsz magad előtt, valamint a terem négy sarkában négy kapcsolót. A platformokon kell végigugrálnod, és mindegyik kapcsolót működésbe hozni, ám attól függően, hogy melyik szigetecskén állsz, úgy jelennek meg a továbbvezető utat jelentő karók a többi szigeten. Közlekedni ugyanis a Carpe Retractummal lehet ezek között. Már csak egyetlen probléma van: amint ráugrasz az első szigetre, egy Dementor jelenik meg, aki minduntalan próbálja ellopni a lelked.

Tipp: ha utolérne, rángasd ki magad, és azonnal ugorj tovább valamerre.

Ha felkészültél, akkor indulj neki.

Tipp: a Carpe Retractum varázslattal tudsz átugrálni a szigetek között, csak célozd be a karókat és rántsd át magad, sima ugrással ne is próbálkozz!

Első kapcsoló
Ugorj rá a szemben levő, jobb oldali platformra.

Harry nem érzi túl jól magát, és mindenféle sikolyokat vél hallani. Egy Dementor jelenik meg, közvetlenül mögötte....

Igaz, hogy innen jobbra van a legközelebbi kapcsoló, de sajnos a Dementor is ott trónol, ezért először át kell menned a terem másik végébe, pontosan szembe.

Tehát, úgy állsz, ahogy bejöttél a terembe, akkor ugorj az előtted levő szigetre, onnan jobbra, megint előre, balra, előre, onnan pedig ki jobbra a kapcsolóhoz.

A kapcsolót told bele a helyére, és mikor kattan egyet, a négy ajtó közül az egyik felemelkedik. Már csak három maradt.

Második kapcsoló
Most vissza kell menni az előző kapcsolóhoz. Ha szemben állsz a bejárattal, akkor ugorj a jobbra levő platformra, pontosan arra, amiről ideérkeztél. Onnan előre, balra, előre, és végül megint előre, így kiérsz a kapcsolóhoz.

Húzd a helyére, mire még egy ajtó felemelkedik. Már csak kettő maradt.

Harmadik kapcsoló
A bal felső sarokba kell eljutni, a platformokat pedig ismét úgy nézd, hogy úgy állsz, mint mikor beléptél ebbe a terembe. Ugorj előre, tehát arra a szigetre, ahonnan ide érkeztél, balra, balra, előre, előre, majd ki balra a kapcsolóhoz.

Ezt is rántsd a helyére, mire még egy ajtó felemelkedik, immáron csak egy maradt hátra.

Negyedik kapcsoló
Most szemben állsz a bejárattal, így először ugorj balra, arra a platformra, ahonnan ideérkeztél. Onnan előre, jobbra, előre, majd végül előre és már ki is jutottál az utolsó kapcsolóhoz.

Told a helyére, és végre megnyílik minden kapu, előtte pedig egy karó, amivel már kihúzhatod magad oda.

A kijárat
Megint úgy állj, ahogy beléptél ebbe a terembe, ekkor ugorj előre, még egyszer előre (ekkor leszakad az alattad levő sziget), jobbra, előre, és végül előre, hogy kijuss erről az átkozott részről.

A varázskönyv a terem közepén látható. Rántsd magad oda a Carpe Retractum varázslattal és vedd fel a varázslatot.

Ismét egy Dementor tűnik fel Harry mögött.

Lépj be a menübe és szereld fel az új varázslatot. Mikor elsütöd, egy fehér fénycsóva jelenik meg a varázspálca végén, amit te fogsz irányítani. Tájold be a Dementort és irányítsd oda a varázslatot – ha háromszor megtetted, már semmivé is válik rosszakaród.

Egy kényelmes ládában foglal helyet a Dementor, onnan már nem árthat neked.

A következő jelenetben Ron, Hermione és Lupin látható Harry mellett. Harry elmondja, hogy mintha édesapja hangját hallotta volna a Dementorral való küzdelem során. Harry igencsak meglepődik, mikor megtudja, hogy Lupin ismerte az édesapját, ám mikor rákérdezhetne, hogy honnan, egy váratlan vendég érkezik.

Snape professzor az – Lupin megkéri a kis társaságot, hogy észrevétlenül hagyják el a szobát, nem szeretné, ha találkoznának a tanárral.

Ron éppen azon füstölög, hogy miért ad nekik Snape teljesíthetetlen feladatokat, és míg Harry a varázskönyvet kereste, Hermione rájött, honnan szerezhetnék be a Fairy Wingset a következő órára. Hogsmeadeben van ez a hely – Harry gyorsan megnézi a térképét, és természetesen talál egy titkos utat, ami pont odavezet.

A terem bal oldalán lesz egy elbarikádozott ajtó. Válts át Hermionére és mássz be alatta a kis lyukon. Bent találod a Draconifors varázskönyvet, amiből tanuld meg gyorsan ezt a mágiát. A kivezető út egy függönnyel van elzárva, de semmi gond! Szereld fel az új varázslatot és sétálj oda a bal oldalra, ahol láthatsz egy kicsi sárkányszobrot. Célozd be, majd varázsolj rá, mire az tüzet okád és leégeti az úttorlaszt. Immáron ki tudsz mászni ismét a többiekhez. Lépj ki a negyedik emeleti folyosóra.

Menj visszafele arra, amerről jöttél, egészen a Study Areáig. Snape és Lupin az egyik sarokban diskurálnak. Jobb, ha nem zavarod őket, ugyanis a diákoknak tilos sötétedés után a mászkálás.

A kandalló mellett jobb oldalon szintén láthatsz egy kis sárkányt, amit Hermionével gyújts be, hogy leégjen a függöny. Egy titkos járat jelenik meg, ami levisz a második emeletre. Menj keresztül rajta, majd vedd fel a ládából a kártyát (No. 2, Doxy).

Menj le a lépcsőn és nyisd ki a ládát, amiből jó néhány bab kerül elő. Menj tovább, és lépj át az ajtón, így a második emeleti Charms terembe jutsz.

■ HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

Mindenfelé repkedő könyveket láthatsz, tehát készítsd a Flipendót! Alternatívaként Hermionéval varázsolhatsz rájuk Snufflifort is, amitől kisegerekké változnak, és berohannak az egérlyukakba, te pedig néhány babbal leszel gazdagabb.

Tipp: A Snufflifort Fred és George boltjában veheted meg, 50 bab az ára.

Az ajtó melletti ládából vedd fel a Folio Bruti lapot (Fairy). A kijárat egy függönnyel van elzárva, amit természetesen megint a kis sárkány segítségével kell megszüntetni. Lépj át az ajtón, így a második emeleti folyosóra érkezel.

Két őrködő szobor, valamint két mászkáló prefektus van ezen a folyosón. Balra a két szobor között fuss át, itt lesz egy láda babokkal. A prefektust úgy tudod kicselezni, hogy mikor a melletted levő könyvespolccal egyvonalban van és a falat nézi két másodpercig, azonnal kezdj el futni jobbra, különben meghall.

Tipp: balra lesz itt egy függöny, amit leégethetsz és egy titkos járatba jutsz, ami a harmadik emeletre visz. A járatban egy kártya lesz, de csak a harmadik emeletről jövet lehet felvenni.

Lépj ki a nagy lépcsőhöz, majd menj a harmadik emeletre. Itt is rengeteg őr és prefektus lesz, szóval készülj!

Tipp: Bármelyik karakterrel mehetsz, ám ha fel akarod venni a kártyát a titkos járatban, akkor érdemes Hermionét választani.

Az első őr mellett rohanj el és lapulj a polcnak. Várd meg, míg odaér a prefektus, nézelődik egy picit, aztán megfordul. Ha már egy kicsit eltávolodott, menj utána és ugorj be balra a két polcsor közé. Gyorsan égesd le a függönyt, majd lépj be a titkos folyosóra. Csússz le a lejtőn és vedd fel a kártyát (No. 1, Imp). Válts át valamelyik másik karakterre, hiszen Hermionével nem tudsz visszamenni a lejtőn. Ha esetleg utánad jöttek volna, akkor kénytelen leszel ismét körbemenni, hogy visszaérj abba a szobába.

Tehát a szobában vagy, a titkos folyosó előtt – szerencsére a járkáló prefektus nem lát ide, így mikor elmegy jobbra, gyorsan fuss ki balra, ám vigyázz, mert itt is lesz még két szobor, de ezek mellett könnyű elmenni. Menj be a Gunhilda of Gorsemoor Corridorra.

Menj végig a folyosón, fuss át a szobrok között – mindig azt kell nézni, hogy mikor van a tőled távolabbi végállapotban a látómezejük – ekkor kell futni. Miután elmentél mind a négy ház szobra mellett, az utolsó lesz Gunhilda szobra balra. Harry elmondja a jelszót, az út megnyílik és már mehettek is kifelé.

A járat kivezet a kastélyból, ahol majd a Fairyket be lehet gyűjteni. A trió bele is fut néhányba, ám sajnos elég fürgék, ezért üldözőbe kell venniük őket, ám szerencsétlenségükre megint Malfoyba és bandájába futnak bele.

Két láda van a közelben, mindkettő csoki békát rejt, ami jól jöhet, hiszen ismét egy csatára van kilátás. Lépj párat előre, mikor egy videót láthatsz.

Végre megtalálják a tündérkéket, mikor is Malfoyék megjelennek...

Természetesen készítheted a varázslataid, hiszen itt van a beígért csata! Operálj Flipendókkal, míg ellenfeleid le nem gyengülnek, és mozogj sokat! Ha valami baj lenne, a ládából vehetsz fel csoki békát, ez némileg helyreállítja az életerődet. A narancsszínű lövedéket mindenképpen kerüld ki, mert akkor pár másodpercig cselekvésképtelen vagy. Használhatsz Expelliarmust is, de szimplán elrejtőzhetsz valami nagyobb tárgy mögé.

Miután legyőzted őket, ismét menekülőre fogják a gyávák. Hermione szerint itt van az ideje begyűjteni a tündéreket, majd visszatérni a kastélyba, hiszen a Dementorok nemsokára elözönlik a vidéket.

A videó után rögtön Hermione szerepébe csöppensz - pont ott állsz egy szobor mellett, amire varázsolj Reparót, így egy működő sárkányhoz jutsz. Gyújtsd be, mire az leégeti a bokrot és a tündéreknek menekülniük kell.

Ahhoz, hogy lecsendesítsd őket, varázsolj rájuk Flipendót, majd Glaciust, hogy lehűtsd őket, különben megégetik a kezed! Amint begyűjtöttél hármat....

Ron teljesen meg van lepődve a lány teljesítményén, ám a nagy gratuláció még várat magára, hiszen megjelenik néhány Dementor. Harry utasítja barátait, hogy próbálják meg áttörni a kerítést, míg ő valahogy feltartóztatja a szellemeket.

▶ Szereplő: Harry

Harrynek el kell terelni az ocsmányságok figyelmét a barátairól, hogy legyen idejük lebontani az akadályt. A bal alsó sarokban láthatsz egy métert, hogy hogyan áll a kerítés állaga – ha ez lement nullára, akkor szabadok vagytok, eddig kell feltartani a Dementorokat. Az előző Dementor-csatával ellentétben itt nem halnak meg három találattól, csak arrébb löknek. Varázsolj Expecto Patronumot, majd irányítsd mindig arra a szellemre, ami a legközelebb van Ronékhoz. Legokosabb, ha hátrébb mész, és pontosan szembefordulsz a kerítéssel, így pont rálátsz Hermionéékra, és eredményesen tudod semlegesíteni az ellenfelet. Ha megpróbálnák vagy a te vagy valamelyik másik karakter lelkét elszívni, azonnal cselekedj! Magadat erős rángatással tudod kiszabadítani, barátaidat pedig egy jól irányzott varázslattal tudod megmenteni. Kb. egy percig kell kitartanod, mikor Ronéknak sikerül áttörniük a kaput... ...és lecsúsznak vele a kastélyhoz, megmenekülve így a szoros helyzetből.

Újra a Gunhilda of Gorsemoor folyosón találod magad, bár egy kissé kiegészült a fogadóbizottság: a szobrok mellett még Snape is itt járkál. El kell osonnod a háta mögött, hogy vissza tudj menni a harmadik emeleti folyosóra.

Két út van, hogy kicselezd a professzort. Az első pont az, amerről jöttél, azaz el kell osonnod a háta mögött. A második pedig, hogy felmész balra a lépcsőn a második emeletre. Ha 100%-ra törekszel a játékban, akkor érdemes utóbbival próbálkozni, hiszen három kártya is lapul arrafelé. Ha csak minél gyorsabban be szeretnéd fejezni a játékot, válaszd az elsőt.

VII.7.7.2. Menekülés

VII.7.7.2.1. Az első út – A professzor háta mögött

Amikor elfordul tőled, akkor tudsz közlekedni. Szerencsére mindig leáll nézegetni a szobrokat, ekkor a legkönnyebb elmenni mögötte, ám azért figyeld a szoborőröket is! Legjobb, ha megvárod, míg megnézte a hozzád legközelebb esőt, majd elindul a második irányába. Ekkor kerülj mögé, hiszen innentől megint visszafelé megy, és nem néz már feléd, így egyszerűen kijuthatsz innen.

VII.7.7.2.2. A második út – Fel a második emeletre

Menj fel balra a lépcsőn, és Hermionével gyűjtsd be a sárkányt, így leég a függöny, ami mögött a Storeroom nevű ajtó lapul. Menj be, és vedd fel a kártyát (No. 1, Babayaga) és lépj ki a másik ajtón a balkonra. Itt egy láda van, amiben szintén egy kártya lapul (No. 3, Bowtruckle). Válts át Harryre, állj a peremre, és célozd be szemben a zöld szobrot. Használd a Carpe Retractumot, hogy átjuss a másik platformra, ahol szintén felvehetsz egy kártyát (N0. 4, Morholt). Ugorj le a balkonról és lépj ki a harmadik emeleti folyosóra.

Tipp: Leugrani valahonnan csak Harry tud!

Visszaértél abba a szobába, ahol a prefektus és a szobrok vannak. Ugyanazon az úton, amin idejöttél, vissza is tudsz menni, azaz ugorj be a két polc közé, és ha elment az ember, akkor fuss ki az ajtón, így kiérsz a lépcsőhöz. Menj a hetedik emeletre.

A kis csapat belefut Peevesbe. Elmondja, hogy biztonsági okokból trollok vannak a hetedik emeleten – hiszen Sirius nemrég megpróbált betörni a fiúk hálójába.

Sir Cadogan visszakerült régi helyére, a kövér hölgy portréja le van zárva, így az egyetlen út az északi szárny marad. Lépj be a North Wing feliratú ajtón, tőled balra.

▶ Szereplő: Ron

Válts át Ronra, majd figyeld meg a gusztustalan trollokat. Nagydarab, otromba lények, viszont egy valami nagyon érdekli őket: ami büdös. Hát persze! Ronnál rengeteg Dungbomb van, amiket gyorsan szerelj fel magadra és vágj neki a szobának! Ha esetleg nem lenne nálad elég, kutasd át a polcokat, néhányat biztosan fogsz találni.

Tipp: ha nem találnál eleget, menj ki a szobából, majd menj vissza, és kutasd át a polcokat újra!

Kerüld meg jobbról az első polcot, és indulj meg a troll irányába és hajítsd el a Dungbombot – így a troll nem veled fog törődni, hanem a bombával, egészen addig, míg fel nem robban, szóval gyorsan fuss el a jobb oldalán, egészen a másik polcig.

Amint elérted a szoba végét, nézz jobbra: ismét látsz egy szörnyet. Mindkét oldalán egy asztal van: fuss felé, és balra hajítsd el a bombát, jobbról pedig fuss el mellette a falig. Itt balra találsz egy ládát, benne egy kártyával (No. 4, Billywig).

Fordulj jobbra, itt két trollt láthatsz még. Gyorsnak kell lenned, ezért készülj fel! Az első troll elé jobbra dobd el a bombát, majd fuss tovább, és kanyarodj be balra a polc mellett és dobj a sarokba is egyet, majd fuss végig a jobb oldalon és lépj ki az ajtón. A kövér hölgy portréját helyrehozták. Hm.

Sirius Black be tudott jutni a Gryffindor toronyba, mert Neville leírta a jelszót egy papírra, nehogy elfelejtse, de természetesen elvesztette azt. McGonagall nagyon dühös lett Nevillere és mindenkinek megtiltotta, hogy megmondja neki az új jelszót. Szerencsére Harryék éppen ebben az időben térnek vissza kis körútjukról, így be tud velük menni.

Ron nyavalyogni kezd, hogy nagyon fáradt, és szeretne már lefeküdni.

Lépj be a menübe és válaszd az End Day opciót.

VII.7.8. Félgyőzelem

A diákok még mindig rettegnek Sirius Blacktől, ám a kastély részletes átkutatása sem hozott eredmény – holléte még mindig talány.

Scabbers és Crookshanksnak még mindig semmi nyoma, Ron és Hermione is aggódik kedvencéért – ám van ennél nagyobb bajuk is: össze kell gyűjteniük a maradék komponenseket Snape órájára.

VII.7.8.1. A varázsital összetevői

Minden komponenst a kastélyon kívül fogsz megtalálni, tehát menj ki a nagy lépcsőhöz és fuss le a bejárati csarnokba, ahol Hagrid áll a homokórák mellett. Arra vár, hogy megtudja mi lesz Buckbeak sorsa, ám ha megszólítod, ad néhány hasznos tanácsot a hozzávalókkal kapcsolatban.

Lépj ki a kastélyból. A Fairy Wings már megvan, tehát már csak három másikat kell beszerezned, ezek a következők: Flying Seahorses, Doxy Eggs, Toasted Dragonfly Thoraxes. Érdemes a Doxy Eggsel kezdeni a sort, hiszen ez van a legközelebb a kastély bejáratához.

VII.7.8.1.1. Doxy Eggs

Rögtön ahogy kiérsz, a kőkör után egy kicsit lejjebb jobbra láthatod a Doxyk fészkét. Sajnos messziről nem sokra mész a Flipendóval, ezért közelebb kell merészkedned. Mikor észrevesznek, elkezdenek rád repülni, ekkor hátrálj, és szórd őket, ahogy csak bírod! Ha valakit megharapott volna egy Doxy, használd az Antidote to Uncommon Poisons löttyöt, különben folyamatosan csökkenni fog az életereje. Ha eltakarítottad a Doxykat, válts át Harryre, és menj közelebb a fészkükhöz. Fogd be tojásokat és a Carpe Retractummal tépd ki a helyéről. Három tojás, és már meg is vagy ezzel a résszel.

VII.7.8.1.2. Flying Seahorses

Tipp: csak Harry tudja ezeket az állatokat felvenni!

Menj le Hagrid háza mellé, és szállj fel Buckbeakre, majd fuss ki a karámból és szállj fel. Irányítsd enyhén balra, hogy a kastély jobb oldalán repülj el. Nemsokára látni fogod jobbra lent a Boat Houset, azaz a csónakházat (egy lépcső vezet le oda a kastélyból). Szállj le

mellette, majd kezdj el horgászni: a Carpe Retractum varázslattal kapd el a Seahorseokat, és rántsd ki őket. Ha hármat összeszedtél már meg is vagy. Sajnos Buckbeak visszament a helyére, így gyalog kell visszatérned a kastélyhoz.

VII.7.8.1.3. Toasted Dragonfly Thoraxes

Ismét a kastély kijáratánál vagy, ekkor indulj meg jobbra a kis úton, és amint elérsz az elágazáshoz, most is tarts jobbra és menj át az alagúton. Itt vagy az udvaron, ide a bal oldalról tudsz bejutni. Közvetlen a bejárat mellett látsz egy kis sárkányt, valamint néhány repülő lényt, akik a kút körül kavarognak. Állj a sárkány mellé Hermionével, és mikor elkezdenek feléd repülni a lények, azonnal varázsolj Draconiforst a sárkányra, így mire odaérnek, pont megpörköli őket. Belőlük is három darab kell.

Most, hogy már megvan minden, menj be a kastélyba, majd le balra, az alagsorba. Menj be balra az első ajtón, hogy a tanterembe juss.

Snape professzor éppen a Girding varázsital használatát szemlélteti a diákoknak. A lötty megnöveli használója erejét, ám vigyázni kell vele, mert egyszerre nem szabad meginni többet két adagnál!

A teremből kifelé menet Harry közli, hogy neki kviddics meccse lesz, ezért indul is a stadionba, ám Ron közben elkap egy beszélgetést, mikor is Malfoy az egyik prefektussal szövetkezik Harry ellen. Kicserélték a kviddicslabdát egy elátkozottra, mellyel úgy gondolják, biztosították győzelmüket aznapra.

Nem sokkal ezután Hermione is megérkezik, ekkor Ron közli vele, hogy mit hallott az imént. Azt javasolja, hogy közöljék azonnal Dumbledoreal az esetet, ám Hermione szerint előbb valami bizonyítékot kellene szerezniük. Az igazi labda az udvaron van, ha valahogy meg tudnák szerezni, sokkal könnyebb lenne bebizonyítani igazukat Malfoy ellen.

Mielőtt elhagynád az alagsort, menj vissza a tanterembe és vedd fel a két Girding varázsitalt az asztalról. Menj fel a csarnokba és lépj ki a kastélyból.

Ron felfedezi az igazi labdát az udvaron – ám sajnos kissé magasan van ahhoz, hogy bármelyikük is elérje, valamint nincs is ajtó, amin ki lehetne menni az udvarra. Az egyetlen megoldás a repülés. Természetesen Buckbeak segítségére lesz szükséged. Rohanj el Hagrid házához, és Hermionével pattanj fel a hátára. Ne feledd, előbb hajolj meg előtte!

Amint felszállsz Buckbeakre, egy perced van, hogy odaérj az udvarra. Repülj balra, egyenesen a kastély irányába, majd szállj le az udvaron és ugorj le a griffről. Ekkor két perced lesz, hogy megszerezd a labdát. A labda mellett két oldalon van egy-egy oszlop. Az alacsonyabbra mássz fel, majd varázsolj Draconiforst a sárkányszoborra.

A dobozt tartó kötél elég.

Vedd fel a labdát és szállj fel gyorsan a griffre. Már csak el kell jutnod a kviddics stadionig, erre van másfél perced.

Szállj fel Buckbeakkel, és irányozd be a növényházat, ahol a Fire Seedeket felszedted. Amint fölötte jársz, már látnod kell a színes zászlókat balra – ott van a stadion, úgy néz ki, mint egy bástya. Szállj le a bejárat előtt, ahol Ron várakozik. Indulj meg a stadion felé gyalog, mikor egy videó következik.

Hermione és Ron éppen idejében érkeztek, hogy megmutassák Dumbledorenak az igazi labdát, és bizonyítsák igazukat. Az igazgató eltávolítja az átkot, majd jelt ad a kezdésre. Ezzel Harryék nem csak az aznapi meccset nyerik meg, de az egész kviddicskupát is.

Kifelé menet mindenki gratulál Harrynek a szép teljesítményéért, ám nem mindenki ilyen boldog. Hagrid könnyeivel küszködve mondja el, hogy Buckbeaket halálra ítélték, és napnyugtakor végre is hajtják azt.

Hermione egyetért Hagriddal abban, hogy nem lehet mit tenni, maximum annyit, hogy addig is biztosítják jólétét a szegény állatnak.

VII.7.9. Expecto Patronum

Harryék a társalgóban vannak, és nem tudnak egyebet csinálni, mint aggódnak Hagridért. Buckbeaket este kivégzik, és tudják, hogy ez mennyire fáj a jószívű óriásnak. Úgy döntenek, hogy mellette a helyük, megpróbálják egy kicsit felvidítani.

Lépj ki a Gryffindor toronyból a kövér hölgy folyosójára. A hetedik emeleti folyosó le van zárva, azért az északi szárny felé kell menned. Lépj be a North Wing nevű ajtón, ahol régi ismerősökbe futsz: a trollokba. Sokat nem változott a helyzet, mindössze most a szoba másik végéből kell eljutnod a kijárathoz.

▶ Szereplő: Ron

Válts át Ronra, és szereld fel a Dungbombokat. Ha nem lenne elegendő mennyiségű, akkor kutasd át a polcokat. Az első két troll kicselezéséhez ismét gyorsnak kell lenned. A szemben levő szekrénysort jobbról kerüld meg, és hajíts egy bombát oda a troll mellé, majd fuss el a szekrény bal oldalán. Most a második troll előtt vagy, ennek is a bal oldalára dobj egyet, majd gyorsan fuss el mellette. Balra lesz a harmadik rémség, aki elé jobbról dobj egy bombát, és azonnal fuss el mellette a folyosó végéig, különben utolér és kezdheted az egész szobát előröl. Balra lesz az utolsó troll – hajíts elé egy adag bombát, aztán futás el mellette bal oldalon és lépj ki az ajtón.

Tipp: a trolloknak csak addig érdekes a bomba, amíg fel nem robban, utána visszatérnek az őrhelyükre, illetve üldözőbe vesznek téged!

Abban a szobában vagy, ahol Sir Cadogan képe lóg. Lépj ki a nagy lépcsőhöz, és menj le a csarnokba. Érdekes módon nincsenek őrködő prefektusok. Lépj ki a kastélyból és menj végig a kis fahídon. Ha kiértél, célozd meg Hagrid házát.

Amint Harryék odaérnek a kunyhóhoz, abban a pillanatban jön meg a hóhér is. Hagrid ráparancsol a trióra, hogy búvjanak el, nem lenne jó, ha meglátnák őket. Mikor éppen elbújtak, Ron észreveszi

patkányát, és egyből utánaered. Szerencséjére elkapja, ám feltűnik egy hatalmas fekete kutya – elkapja Ron lábát és behúzza egy hatalmas fa odvába.

Harry és Hermione üldözőbe veszik Ront. Kövesd az utat, menj le a lépcsőn egészen addig, míg néhány Red Capbe nem futsz. Néhányuknál hatalmas pajzs van, ezeket Harry Carpe Retractum varázslatával tudod letépni, utána már hatásos ellenük a Flipendo is. Ha végeztél velük, menj át a következő terembe.

▶ Szereplő: Hermione

Válts át Hermionére, mert szükség lesz a Glacius varázslatára. Szemben néhány Salamander állja utad, akik a mögöttük levő égő kútból nyerik erejüket. Gyorsan oltsd el ezt, majd vedd kezelésbe az állatokat is – amint kékké változtak, sorozd meg őket Flipendóval, hogy porrá zúzódjanak.

▶ Szereplő: Harry

Harry jön. Előtted láthatsz egy hidat, amin van egy kampó – a Carpe Retractummal húzd közelebb, ugorj át, fordulj meg, és a másik részét is húzd magad felé, így egy teljesen járható hidat kapsz, amin Hermione is át tud menni.

▶ Szereplő: Hermione

Válts vissza Hermionére, ahol ismét három Salamanderre lelsz. Gyorsan oltsd ki a tüzet mögöttük, és vedd kezelésbe az állatokat, majd Flipendót nekik! Egyszerre csak eggyel foglalkozz! Lépj ki a szobából, majd haladj lefelé a lépcsőn, mígnem elérkezel a következő teremhez.

Három Doxy állja utad. Lehetőleg mindig tarts tőlük távolságot, mert a mérgük nem túl egészséges! Fogd be őket, majd lövöldözd le mindegyiket. Ha rád akarnak reppenni, kezdj el hátrálni és úgy Flipendózz!

Tipp: ha megharapnak valakit, az Antidote to Uncommon Poisons-szal meg tudod gyógyítani, különben permanensen csökkenni fog az életereje!

Nemsokára néhány Red Capbe futsz, de szerencsére távolról le tudod őket szedni. Ess le a verembe, ahonnan könnyen becélozhatod őket. Van itt egy törött láda is, amit Hermionével helyre tudsz állítani, ennek tetejéről még könnyebben tudsz célozni. Ha lelőtted mindegyiket, told a ládát a falhoz és mássz fel mindkét hőssel a platformra.

Egy kapcsolót láthatsz a falon, ám sajnos túl magasan van ahhoz, hogy bárki is elérje. A kijárat mellett egy ládát találsz, melyet mindkét szereplővel fogj meg és mozgasd a kapcsoló alá. Állj rá és nyomd meg, mire kinyílik a továbbvezető út. Menj fel a lépcsőn.

Nemsokára érdekes dolog derül ki – a fekete kutya, akit láttál nem más, mint maga Sirius Black! Azért jött a Hogwartsba, hogy megölje Peter Pettygrewt, nem pedig Harryt. Peter árulta el Harry szüleit Voldemortnak, ezért akar rajta bosszút állni Black. Pettygrew mindeddig patkányalakban rejtőzködött előle – igen, ő volt Ron patkánya, Scabbers. Lupin is megérkezik, és együttes erővel akarják elpusztítani az árulót, ám Harry közbelép, és megkíméli nyomorult életét – úgy gondolja, hogy az Azkaban nagyobb büntetés lesz neki.

Lupinék visszaindulnak a kastélyba, ám éppen ekkor kel fel a telihold és a professzor átváltozik vérfarkassá. Black szintén átváltozik kutyává, hogy meg tudja védeni Harryéket. Amíg mindenki el van foglalva a csatával, az áruló meglép.

Mikor Sirius visszaváltozik emberré, Harry észreveszi, hogy nagyon súlyosan megsebesült – semmi esélye nincs a közeledő Dementorok ellen.

Hermione fedezékbe fut, így láthatod azt az útvonalat, amit majd neked is követned kell. Harryvel ragadd meg Blacket, majd húzzad magaddal, követve a murvás részt. A Dementorok megtámadnak néhányszor, ez ellen heves mozgással tudsz csak védekezni. Húzd addig Blacket, míg egyszer csak Harry el nem dobja. Nincs mit tenni, használni kell a megszerzett tudást: az Expecto Patronúmmal tartsd távol a fenevadakat a sebesülttől. Mindig a legközelebbi felé irányítsd a varázslatot, akkor nem lehet nagy baj. Kb. 15-öt kell kivégezned, mikor egy videó jön.

Harry kimerül, és nem tudja visszatartani a Dementorok rohamát. A folyó másik oldalán azonban fény támad és egy csodaszép szarvas tűnik fel, amint a Dementorok felé rohan. Hatalmas robbanás közepette eltörli őket a színről – Harry látni véli apját, szerinte ő küldte ezt a hatalmas varázslatot a segítségére.

Siriust elkapták és tömlöcbe zárták a nyugati torony hetedik emeletére. Harry és Hermione a kórházban ébred – próbálják elmagyarázni Dumbledorenak, hogy Black nem rossz ember. Az öreg igazgató hisz nekik, ám sajnos ő nem tehet semmit, de elkottyantja Hermionének, hogy ha esetleg több idejük lenne... A lány azonnal rájön, mire gondol Dumbledore: használni fogja a homokórát, amivel visszatekerheti az időt – egészen pontosan három órával. Van már benne gyakorlata, hiszen minden óráján csak ezzel a szerkezettel tudott részt venni.

Miután megmentették Buckbeaket a kivégzéstől, Harry és Hermione a folyónál várakoznak, ahol a Dementorok gyülekeznek Black fölött. Harry nagyon várja már, hogy meglássa, ki küldte a patrónust, ám ahogy telik az idő, csak nem akar jönni. Ekkor hirtelen rájön, hogy saját magát látta – ő küldte a saját segítségére a varázslatot.

Az utolsó nagy csata jön. Célod az, hogy megsebezd azt a Dementort, aki Blackből próbálja kiszívni a lelket. Ehhez Expecto Patronumot kell varázsolnod – a nagyobb baj csak az, hogy közted és a Dementor között ezernyi más Dementor fészkel, így ügyesen kell manőverezned a varázslattal, hogy célba érjen. Persze nincs túl sok időd, mert Black élete folyamatosan fogy, ha eléri a nullát, akkor vesztettél.

Ebben a csatában a varázslat a szarvas alakját veszi fel – igaz, hogy erős, ám még erősebbé teheted azáltal, hogy feltöltöd – miután teljesen kész a varázslat, Harry magától el fogja engedni. Az akciógombbal tudod gyorsítani a szarvast, így ha találsz egy részt a Dementorok között, gyorsan átsiklasz közöttük.

Sajnos egyelőre lehetetlen eltalálni a főgonoszt, mert túl sokan állnak az útban – el kell takarítani őket, legalább egy részüket. Koncentrálj az előtted lévőkre, és mindig úgy rohanj a szarvassal, hogy egyre nagyobb és hosszabb alagutat tudj vágni közétek. Igyekezned kell azonban, mert minden pillanat számít! Ha teljesen feltöltött varázslatot küldesz, az akár két-három Dementort is leteríthet egyszerre!

Ha nagyjából megtisztítottad az utat – teljesen úgy sem lesz időd -, akkor küldj egy nagy varázslatot, és próbálj meg eljutni vele a főgonoszig. Manőverezz a szolgák között, és gyorsíthatsz is a szarvason, amire szükség is lesz, hiszen nem végtelen ideig tart a varázslat, többnyire éppen elég időd lesz, hogy odaér Black mellé. Ötször kell eltalálnod a hatalmas Dementort a halálához.

A hatalmas szarvas, amit Harry idézett meg előzi a Dementorokat, ám Siriust így is elkapják.

Sirius a toronyban sínylődik, Macnair a hóhér pedig elhagyja a kastélyt, hogy üldözőbe vegye a Dementorokat. Ez az egyetlen esély, hogy megments Blacket!

Közelítsd meg Buckbeaket, hajolj meg előtte, majd szállj fel rá. Két perced van, hogy elrepülj a toronyig, ahol Blacket tartják fogva. Ez ott van, ahol a Dragonflyokat felszedted, az udvar mellett. Könnyű kiszúrni, hiszen ez az egyetlen torony, ami meg van világítva – ám elég kicsi hely van a leszállásra, tehát ügyesnek kell lenned. Ha nem sikerülne elsőre, tégy egy kört, és próbáld újra!

Harry közli Blackkel, hogy most azonnal el kell szöknie, mert mindjárt itt vannak érte a Dementorok. Érzelmes búcsút vesznek egymástól, majd Sirius elmondja Harrynek, mennyire szerette az apját.

VII.7.10. Az utolsó nap

Senki nem tudja mi történt az elmúlt éjszaka pontosan – kivéve természetesen Harryt, Ront, Hermionét és Dumbledoret. Az igazgató hivatalosan bejelenti a tanév végét, majd elmondja, hogy ez az utolsó alkalom, hogy befejezzék bármilyen kötelezettségeiket (azaz a mellékküldetéseket).

VII.7.10.1. A teljes varázskártya gyűjtemény

Összesen tíz kártyakategória van, ezek: Witches, Wizards, Vampires, Goblins, Hags, Giants, Dragons, Beasts, Classical Beasts és Quidditch. Mindegyik csoportban öt kártya van – az ötödiket automatikusan megkapod azután, hogy az előtte levő négyet összeszedted. Az egyes kártyakategóriák teljesítése különböző bonuszokat ér – vagy pontokat a versenyben, esetleg karaktereid teljesítményének növekedésében segít.

VII.7.10.2. A legtöbb házikupa pont

A háziversenyben gyűjtött pontok tovább növelhetőek azzal, ha megtalálod a diákok által elvesztett dolgokat. Ehhez a Gryffindor társalgójában lévő Notice Boardot kell megnézned: itt ki lesz rakva mindig egy tárgy neve, és ha megtaláltad valahol, ide kell visszahoznod. Ezenkívül pontok járnak még bizonyos kártyakategóriákért, valamint az összes Challange Shield felszedéséért. A régebbi játékokkal ellentétben, itt nem tudod újracsinálni a kihívásokat, így ha nem szedtél fel egy pajzsot, akkor azt később már nem is tudod.

Az összes kártyáért nézd meg a VII.8.1. részt.
Az elveszett tárgyakért nézd meg a VII.10. részt.

A versenyben gyűjthető maximális pontok száma 500, a következő táblázat ezek eloszlását mutatja.

Leírás	Pont	Mennyiért	Összesen
Challange Shieldek	10	20	200
Glacius kihívás	50	1	50
Carpe Retractum kihívás	50	1	50
Elveszett tárgyak (No. 1-9)	10	9	90
Elveszett tárgy (No. 10)	30	1	30
Kártyák	20	4 csomag	80

VII.7.10.3. A ceremónia

Miután végeztél az összes mellékküldetéssel, vagy egyszerűen csak szeretnéd már látni a játék végét, menj oda Dumbledorehoz és beszélj vele. Ő a bejárati csarnok közepén áll, és amint megszólítod, elkezdődik az ünnepség.

VII.8. A varázskártyák

A Wizard Cardoknak tíz fajtája van (Witches, Wizards, Vampires, Goblins, Hags, Giants, Dragons, Beasts, Classical Beasts és Quidditch), mindegyikbe öt darab tartozik. Az ötödiket mindig automatikusan megkapod, ha az előtte lévő négy már megvan. Kártyákat ládákban találhatsz, illetve különböző feladatok teljesítéséért.

VII.8.1. Lelőhelyek

Witches

1 - Morgan le Fay - A Glacius kihívásnál, ahol Hermionének a jégtömböket kell mozgatnia, a hatalmas jégtömb mellett
2 - Queen Maeve - Az alagsori folyosón található (Dungeon Corridor)
3 - Ignatia Wildsmith - A Glacius kihívásnál, miután Hermione felvette a varázslatot, csak akkor tűnik fel
4 - Beatrix Bloxam - A Defense against the dark arts teremben, Lupin Professzor irodája előtt
5 - Gunhilda of Gorsemoor - Gyűjtsd össze az előző négyet, és megkapod ezt is

Wizards

1 - Merlin - A második emeleten a Charms Classroomban, a terem elejében. Pár repülő könyv védi
2 - Glanmore Peakes - A Carpe Retractum kihívásnál, a legfelső emeleten (a Hinkypunkok után)
3 - Herpo the Foul - A negyedik és hetedik emelet közötti titkos át-

járóban található. Ezt Ronnal találhatod meg, a hetedik szinten Sir Cadogan portréjának eredeti helyével szemben mozdítsd el a könyvespolcot, majd a Pixiket lelőve, Harry át tud lendülni a Carpe Retractum varázslattal érte

4 - Edgar Stroulger - A Carpe Retractum kihívásnál, Hermione megjavítja Reparoval a masinát, és leengedi az utat. Fordulj balra, majd haladj körbe, mígnem elérsz egy zsákutcához

5 - Albus Dumbledore - Gyűjtsd össze az előző négyet, és megkapod ezt is

Vampires

1 - Lady Carmilla - A Gryffindori társalgóban oltsd ki Hermionével a tüzet (Glacius varázslat)

2 - Amarillo Lestoat - A negyedik emeleti Study Areaban található tüzet oltsd ki a Glacius varázslattal

3 - Sir Herbert Varney - Amikor Malfoy az alagsorba csalja Harryt, az itt található Bagoly karó mellett

4 - Blodwyn Bludd - A negyedik emeleti folyosón, Ronnal varázsolj Lumost a varázsgömbre

5 - Count Vlad Drakul - Gyűjtsd össze az előző négyet, és megkapod ezt is

Goblins

1 - Eargit the Ugly - Fredék boltjában veheted meg 100 babért cserébe

2 - Alguff the Awful - A hatodik emeleti Glanmore Peakes' Corridoron Hermionével varázsolj Glaciust a polc melletti pocsolyára, majd told a sárkány polca alá és mássz fel rá

3 - Ug the Unreliable - A hatodik emeleten a Disused Bathroomban (Fredék boltja) varázsolj Glaciust a wc-re

4 - Urg the Unclean - A hatodik emeleten a Disused Bathroomban (Fredék boltja) varázsolj Glaciust a törött wc-re

5 - Gringott - Gyűjtsd össze az előző négyet, és megkapod ezt is

Hags

1 - Babayaga - A harmadik emeleti raktárban a Gunhilda of Gorsemoor Corridoron

2 - Malodora Grymm - A hatodik emeleti Glanmore Peakes' Corridoron varázsolj Hermionével Snuffliforst a repkedő könyvekre, mire azok egérré változnak

3 - Leticia Somnolens - A negyedik emeleti Study Areaban Hermionével varázsolj Snuffliforst a repkedő könyvekre

4 - Old Mother Hubbard - Miután megszerezted a Carpe Retractum varázslatot, menj Fredék boltjából át oda ahol a Murauder's Mapot vetted fel - itt emeld fel a kaput a két sráccal, és mássz be Hermionével és húzd meg a kart. A tüzeket oltsd el Hermione Glacius varázslatával, majd mindegyikükkel állj rá egy kapcsolóra és Harryvel a Carpe Retractum varázslattal rántsd le a kártyát

5 - Cordelia Misericordia - Gyűjtsd össze az előző négyet, és megkapod ezt is

Giants

1 - Bran the Bloodthirsty - A hatodik emeleti Glanmore Peakes's Corridoron Ronnal vizsgáld végig a falakat

2 - Cyclops - Fredék boltjában veheted meg 100 babért

3 - Goliath - A hatodik emeleti Glanmore Peakes's Corridoron Hermionével varázsolj Reparot a törött vázára

4 - Morholt A harmadik emeleti Gunhilda of Gorsemoor egyik platformján. Menj végig a folyosón és Hermionével varázsolj Draconiforst a kis sárkányra, ami leégeti a függönyt, így egy raktárba jutsz. Menj ki, majd Harryvel húzd át magad a zöld szoborra a Carpe Retractum segítségével.

5 - Hengist of Upper Barnton - Gyűjtsd össze az előző négyet, és megkapod ezt is

Dragons

1 - Common Welsh Green Dragon - Beszélj Freddel vagy Georgeal, miután átbillentettél Ronnal öt Stink Pellet Pot-ot

2 - Hebridean Black Dragon - Beszélj Freddel vagy Georgeal, miután átbillentettél Ronnal tíz Stink Pellet Pot-ot

3 - Hungarian Horntail Dragon - Beszélj Freddel vagy Georgeal, miután átbillentettél Ronnal tizenöt Stink Pellet Pot-ot

4 - Romanian Longhorn Dragon - Beszélj Freddel vagy Georgeal, miután átbillentettél Ronnal húsz Stink Pellet Pot-ot

5 - Norwegian Ridgeback Dragon - Gyűjtsd össze az előző négyet, és megkapod ezt is

Beasts

1 - Imp - A harmadik emeleti folyosón Hermionével égesd fel a függönyt, így egy ajtóhoz jutsz (Secret Floor). Menj keresztül rajta

2 - Doxy - A negyedik emeletről elérhető Secret Way to Second Floor folyosón van, ide az Expecto Patronum kihívás után gyere, valamint ha már megvan a Draconifors, mivel le kell égetni egy függönyt

3 - Bowtruckle - A harmadik emeleti raktáron keresztül juss ki a balkonra

4 - Billywig - A hetedik emeleti North Wingen van a második és harmadik troll között. A Fairy Wingek begyűjtése után tudsz ide eljutni

5 - Gnome - Gyűjtsd össze az előző négyet, és megkapod ezt is

Classical Beasts

1 - Giant Squid - A negyedik emeleti folyosón, a History of Magic Classroom mellett

2 - Manticore - A Gryffindor torony fiú szobájában Ronnal nyisd ki a R.W. feliratú ládát

3 - Unicorn - Menj ki a kastélyból, végig a hídon, majd fordulj jobbra a sáros úton, az elágazásnál szintén jobbra, így bejutsz az udvarra. Menj fel a lépcsőn

4 - Mountain Troll - A Glacius kihívásnál a legelején, mikor Harryék ráteszik a nagy kondért a kapcsolóra megjelenik egy láda a lépcső tetején

5 - Phoenix Gyűjtsd össze az előző négyet, és megkapod ezt is

Quidditch

1 - Cyprian Youdle - A Gryffindor torony fiú szobájában Harryvel nyisd ki a H.P.feliratú ládát

2 - Joscelind Wadcock - A hatodik emeleti folyosón, ahol Harry és Ron először találkozik Peevesel

3 - Leopoldina Smethwyck - Fredék boltjából nyíló Marauder's Mapnál, mikor Harry felmászik a kötélen és elér egy részhez, ahol Ron négy rejtett panelt tud kipörgetni a falból

4 - Roderick Plumpton - Fredék boltjából nyíló Marauder's Mapnál, abban a szobában, ahol néhány tükörrel kell a fényt irányítani. A falon felmászva, pontosan a kijárattal szemben lesz

5 - Barberus Bragge - Gyűjtsd össze az előző négyet, és megkapod ezt is

VII.8.2. Tulajdonságok

Az egyes kártyacsomagok teljes összegyűjtésével különböző előnyökhöz jutnak a karakterek.

- ▶ Witches: Hermione kitartása növekszik tőle
- ▶ Wizards: Harry kitartása növekszik tőle
- ▶ Vampires: 20 pontot kap a Gryffindor a háziversenyben
- ▶ Goblins: 20 pontot kap a Gryffindor a háziversenyben
- ▶ Hags: Hermione kitartása növekszik tőle
- ▶ Giants: 20 pontot kap a Gryffindor a háziversenyben
- ▶ Dragons: Ron kitartása növekszik tőle
- ▶ Beasts: 20 pontot kap a Gryffindor a háziversenyben
- ▶ Classical Beasts: Ron kitartása növekszik tőle
- ▶ Quidditch: Harry kitartása növekszik tőle

VII.9. Folio Bruti

VII.9.1. Dementor (Első oldal)

„Az Azkabani börtön őrei. A legostobább lények egyike a földön. Lupin professzor által adott könyvben van benne."

VII.9.2. Billywig (Második oldal)

„Ezeket a lényeket meglehetősen nehéz befogni. A szárított Billywig jó néhány varázsital alapját képezi." A Glacius kihívásnál, ahol a három hősnek egyszerre kell a kapcsolókra lépnie – itt az egyik ládában található, a Challange Shieldtől nem messze.

VII.9.3. Chizpurfle (Harmadik oldal)

„A Chizpurflek szintén sok fontos varázsital alapanyagát képezik."

VII.9.4. Doxy (Negyedik oldal)

„Veszélyes lények, csúnya fogsorral. Ha egy Doxy megharap, ellenméregre van szükség!" A Carpe Retractum kihívásnál, mikor Hermione elválik a többiektől, varázsolj Glaciust a vízre, hogy át tudj jutni a ládához.

VII.9.5. Dragonfly (Ötödik oldal)

„A pörkölt Dragonfly sok varázsital alapját képezi" A hetedik emeleten, Sir Cadogan portréjával szembeni könyvespolcot Ronnal told el, bent találsz egy ládát, amiben benne lesz a lap.

VII.9.6. Fairy (Hatodik oldal)

„Kicsi és szépséges lények ezek, ám nem szabad bedőlni a látszatnak, mert meglehetősen veszélyesek!" Amikor Harry megtanulja az Expecto Patronum varázslatot, a negyedik emeleten Hermionével égesd le a függönyt a Secret Way to the Second Floor nevű ajtó elől, majd menj be a Second Floor (Charms) nevű ajtón.

VII.9.7. Fire Seed Bust (Hetedik oldal)

„Ezek a lények sok fontos varázsital alapját képezik. Befogásuk előtt érdemes kissé lehűteni őket, ha nem akarja a befogó megégetni magát." Az alagsori raktárban található.

VII.9.8. Flying Seahorse (Nyolcadik oldal)

„Ezeket a lényeket a Carpe Retractummal lehet elkapni, és varázsital készül belőlük." Hermione veheti meg ezt a lapot Georgék boltjában 100 babért.

VII.9.9. Ghoul (Kilencedik oldal)

„A Ghoul bár kifejezetten ijesztő, ám annyira mégsem veszélyes lény. Különböző tárgyakat dobál ellenfeleire, ám alapjában véve elég ostoba jószág." Az ötödik emeleten az egyik szobában található.

VII.9.10. Hynkipunk (Tizedik oldal)

„Egylábú, ködszerű lények, akiket elég nehéz megsebezni." Az ötödik emeleti hallban található, ahol Malfoyjal harcoltál először.

Tipp: Először varázsolj rá Lumost, majd miután fizikai formát öltött, adj neki a Flipendóval!

VII.9.11. Hippogriff (Tizenegyedik oldal)

„Szemkontaktus és tisztelet – csak így szabad megközelíteni egy griffet. Meg kell hajolni előtte, és ha viszonozza a gesztust, azt jelenti, elfogad utasának." Menj ki a kastélyból, végig a hídon, majd fordulj jobbra a sáros úton. A kereszteződésnél menj jobbra, át az alagúton és fel a lépcsőn. Balra lesz a fal mellett.

VII.9.12. Pixie (Tizenkettedik oldal)

„A mókamesterek. Előszeretettel kapják el a gyanútlan emberek fülét és rántják őket a magasba, hogy valami lehetetlen helyen tegyék le őket." A Maruader's Map résznél, az első Challange Shield mellett található.

VII.9.13. Red Cap (Tizenharmadik oldal)

„Ezek a törpszerű lények különféle lyukak mélyén laknak és csak az embervérre várnak. Valójában nem nehéz elbánni velük, ám általában hordákban támadnak." Miután megszerezted a Reparo varázslatot, Hermionével varázsolj Glaciust a törött híd feletti tűzgömbökre, majd javítsd meg a hidat és menj át rajta. Vigyázz, mert van ott pár Hynkipunk.

Tipp: később már az is előfordulhat, hogy pajzsot viselnek, ekkor Harryvel alkalmazd rajtuk a Carpe Retractum varázslatot, hogy ki tudd tépni a kezükből, ezután már csak néhány Flipendo és végük.

VII.9.14. Salamander (Tizennegyedik oldal)

„Ezek a lények a tűzből táplálkoznak, onnan nyerik energiájukat. Addig élnek, míg az őket tápláló tűz ég." A Glacius varázslat megszerzése után menj ki a teremből és kerüld meg a pocsolyát.

Tipp: a tűzfészküket hűtsd le Glaciussal, majd őket is megtámadhatod Flipendóval.

VII.9.15. Troll (Tizenötödik oldal)

„A trollok félelmetes lények és akár három és fél méteresre is megnőhetnek, míg súlyuk elérheti az egy tonnát is. Hatalmas erejüknél és ostobaságuknál már csak szaguk nagyobb." A Gryffindor toronyban a lányok pihenője melletti könyvespolcot lökd arrébb Ronnal.

VII.9.16. Venomous Tentacula (Tizenhatodik oldal)

„Csak képzett varázslóknak ajánlott egy kifejlett Tentacula megközelítése. Rettentő állkapcsaikkal pillanatok alatt feltörik a Chizpurfleok páncélját." A lányok pihenőjében nyisd ki Hermionével a H.G. feliratú dobozt.

VII.10. Elveszett tárgyak lelőhelyei

A Notice Board a Gryffindor toronyban a társalgóban található, közvetlenül a bejárat mellett jobbra. A szertelen diákok ide tűzik ki elveszett dolgaik nevét, és ha megtalálod, ide kell őket visszahozni – cselekedeteidért mindig 10 pontot kap a Gryffindor csapat, kivéve az utolsót, azért 30-at. Összesen tíz darab elveszett tárgy létezik, ám egyszerre mindig csak egy van elszórva valahol, a többi addig nem

Elveszett tárgy Lelőhely

VII.10.1. - A Prefect badge - A nagy hallban, a Hufflepuff homokórája mögött
VII.10.2. - A Remembrall - A kastélyon kívül, a híd után, a kőkör mellett
VII.10.3. - A Potion vial case - A második emeleti Charms Class terem bejárata mellett
VII.10.4. - A Pair of Dragon-hide Gloves - A Defense against dark arts teremben
VII.10.5. - An Owl post parcel - A kastélyból kilépve, jobbra indulj meg, itt lesz az udvaron
VII.10.6. - A Key - Az elsőn a Gregory the Smarmy szobor mögött
VII.10.7. - A telescope - A hajóházban, lent a vízpart mellett
VII.10.8. - A Copy of the Daily Prophet - A negyedik emeleti gyengélkedőben az ágy mellett
VII.10.9. - A Set of Brass Scales - A második emeleti Charms Classroomban, az asztal mellett
VII.10.10. - A Potion jar - Az alagsori raktárban

VII.11. Hermione szobrai

Georgék boltjában tudod felvenni ezt a speciális küldetést, mégpedig úgy, hogy megveszed a "Dark Forces: A Guide to Self Protection - Chapter 1" nevű tekercset. Ekkor kapsz egy listát a megtalálandó szobrokról, melyekből összesen kilenc létezik – tehát három tekercset kell megvenned (Chapter 2, Chapter 3). Ha megtaláltál hármat, térj vissza a boltba, és állj a pergamen helyére és megkapod az érte járó jutalmakat.

Ha megtalálod az első tekercs szobrait
erősebb Flipendót tudsz varázsolni

Ha megtalálod a második tekercs szobrait
erősebb Expelliarmust tudsz varázsolni

Ha megtalálod a harmadik tekercs szobrait
gyorsabban tudod elsütni a varázslatokat

VII.11.1. A szobrok lelőhelyei:

VII.11.1.1. Bridget Wenlock
A hetedik emeleti folyosón található, mielőtt belépnél a Fat Lady's Corridorra, az ajtótól jobbra

VII.11.1.2. Gondoline Oliphant
A negyedik emeleti Study Areaban varázsolj Hermionéval Dracoforst a kandalló melletti kis sárkányra, ahol megleled a „Secret way to the second emelet" ajtót. Menj be, és ott lesz a szobor.

VII.11.1.3. Hengist of Woodcrot
A negyedik emeleten, ahogy keresztül mész a tanulón, a kórház felé lesz a Fourth Floor Corridoron.

VII.11.1.4. Glanmore Peakes
A hatodik emeleten található, mielőtt belépnél a Glanmore Peakes' Corridorra, az ajtótól jobbra.

VII.11.1.5. Beaumont Majoribanks
A negyedik emeleti History of Magic teremben, ahol Harry megtanulja az Expecto Patronum varázslatot.

VII.11.1.6. Gunhilda of Gorsemoor
A harmadik emeleten a Gunhilda of Gorsemoor Corridoron, amikor kimész összeszedni a Fairyket, ahol Snape nézegeti a szobrokat.

VII.11.1.7. Gregory the Smarmy
A Transfiguration terem előtt az első emeleten, ami mögött a hatodik elveszett tárgy is lapul.

VII.11.1.8. Jocunda Sykes
A nagy hallban, ha szembe állsz a lépcsővel, attól balra (ahol az első részben Dumbledore irodája volt).

VII.11.1.9. Hooky the House Elf
Az alagsorban a raktár hátsó felében található.

VII.12. Ron edényei

Vedd meg Fredék boltjában a Stink Pelletset, ekkor az ikrek egy kihívást ajánlanak: ha a kastélyban található összes (20 darab) edényt megfordítja, értékes ajándékot adnak neki (az összes sárkány osztályú kártyát, amitől Ron kitartása növekedni fog). Nincs más dolgod, mint körbemenni, megcélozni a falon lévő edényeket, és eltalálni őket: ekkor lefordulnak és mehetsz megkeresni a következőt. Ha elfogyna a Stink Pelleted, vehetsz a boltban, illetve találhatsz is ládákban, könyvespolcokon.

VII.12.1. Stink Pellets Pot lelőhelyek

VII.12.1.1. A nagy hallban (Entrance Hall)
- ▶ A Hufflepuff homokórától balra, fent.

VII.12.1.2. Alagsor (Dungeon)
- ▶ A Potions Classroomban, ha belépsz, akkor egyből balra, fent.
- ▶ A Dungeon Corridoron, közvetlenül a Potions Classroom ajtó mellett.
- ▶ A Dungeon Corridoron végén, ahogy a raktár (Storage Room) felé mész.

VII.12.1.3. A nagy lépcső (Grand Staircase)
- ▶ Ahogy belépsz ide, egyből fordulj jobbra, fent lesz a falon.
- ▶ A negyedik és ötödik szint között állj meg a lépcsőn, fordulj meg, és onnan dobd le.
- ▶ A hatodik és hetedik szint között állj meg a lépcsőn, fordulj meg, és onnan dobd le.

VII.12.1.4. Első emelet (First Floor)

- ▶ A First Floor Corridoron menj Gregory the Smarmy szobra mögé (ahol a hatodik elveszett tárgy is lesz), és nyomd meg Ronnal a jobb sarokban a falat.
- ▶ A Transfiguration Classroomban mássz fel a könyvespolcra, balra és onnan dobd le az egyiket.
- ▶ A Transfiguration Classroomban folytasd utad a polcról, végig a peremen, átellenben lesz a harmadik edény.

VII.12.1.5. Második emelet (Second Floor)

- ▶ Lépj be a nagy lépcsőről a második emeletre, majd Hermionével varázsolj Draconiforst a könyvespolc melletti kis sárkányra, így megnyílik a Secret Passageway. Az edény a hely végében, az egérlyuk felett van.

VII.12.1.6. Harmadik emelet (Third Floor)

- ▶ A Third Floor Corridoron, a Gunhilda of Gorsemoor Corridor felé, a szobor mellett.
- ▶ A Defense Against the Dark Arts Classroomban az asztal mögött.

VII.12.1.7. Negyedik emelet (Fourth Floor)

- ▶ Amint a Study Areaból kilépsz a Fourth Floor Corridorra, pont szemben az ajtóval a két ablak között fent lesz.

Tipp: ez a hely jó babgyűjtögetésre, hiszen a könyvespolcok rengeteget rejtenek, és ha kimész a nagy lépcsőre, majd visszajössz, akkor „újratermelődnek", esetleg Hermionével varázsolhatsz Snuffliforst a repkedő könyvekre.

A Fourt Floor Corridoron, ahogy mész a kórház felé (bal oldalt), az ajtó felett.

VII.12.1.8. Ötödik emelet (Fifth Floor)

- ▶ Ahol Harryéknek az első összecsapása volt Malfoyékkal, onnan menj tovább afelé a szoba felé, ahol a hangszerek vannak. A kettő közötti folyosó falán lesz.

VII.12.1.9. Hatodik emelet (Sixth Floor)

- ▶ Az East Wing rész egyik sarkában (ahol Harrynek ki kellett cselezni Snapet az első éjszakán).
- ▶ Fredék boltjában, a mosdó résznél.

VII.12.1.10. Hetedik emelet (Seventh Floor)

- ▶ A North Wingben, ott, ahol a No. 4. Beast Cardot találtad.
- ▶ A Fat Lady portréja mellett.

VII.13. Fred és George boltja

Fred és George boltja a Disused Bathroomban található a hatodik emeleten. Különböző hasznos/haszontalan dolgokat lehet itt beszerezni, és attól függően, hogy melyik szereplőt irányítod, jelennek meg a különböző tárgyak. Ha a Glanmore Peakes' Corridorról lépsz be, rögön jobbra találod az egyes tárgyat, majd az óra járásával ellenkező irányban a kettest, hármast, egészen a nyolcasig. Ennek megfelelően ezeket a tárgyakat veheted fel:

Fred és George boltja

Sorszám	Karakter	Tárgy	Ár
1	Ron	Stink Pellets	100
	Hermione	Folio Bruti lap (Flying Seahorse)	100
2	Harry Ron Hermione	Girding Potion (Csak azután jelenik meg, miután már megtanultad)	50
3	Harry Ron Hermione	Ritka Wizard Cardok (Eargit the Ugly és Cyclops)	100
4	Harry Ron Hermione	Wiggenweld Potion	100
5	Ron	Dungbomb Case	100
6	Harry Ron Hermione	Antidote to Uncommon Poisons (Csak azután jelenik meg, miután már megtanultad)	20
7	Hermione	Dark Forces: A guide to self protection (Három részből áll)	0
8	Ron	Dungbombs	20
	Hermione	Snufflifors varázslat	50

VII.14. Mini játékok

A játékban során három minijáték érhető el, melyeket a menüből is kiválaszthatsz a „Bonus Activity" pontnál.

Dueling Club
a kastély nagytermében játszótó varázslócsata

Owl Racing:
A kastély kijáratánál kezdődő bagolyverseny

Hippogriff Flight Challange
Hagrid kunyhója melletti denevérgyűjtögetés griffmadár háton

VII.14.1. Dueling Club

A játékban a Slytherin ellen kell megküzdeni Harryékkel, ám ha a menüből választod ki ezt a minijátékot, akkor négy csapat közül választhatsz:

- ▶ Gryffindor A: Harry, Ron és Hermione
- ▶ Gryffindor B: Más Gryffindoros tanulók
- ▶ Slytherin A: Draco, Crabbe és Goyle
- ▶ Slytherin B: Más Slytherines tanulók
- ▶ Hufflepuff: Hufflepuffos tanulók
- ▶ Ravenclaw: Rawenclawos tanulók

Cél: Kiütni mindegyik ellenséget

Csak két varázslattal rendelkezel: az Expelliarmusszal valamint a Flipendóval, ezenkívül bármikor válthatsz a három karakter között. Ellenfeleid négy varázslatot használnak: Flipendót, Expelliarmust, Penifilors (tökfejet csinál neked), Stelious (bűzbomba).

Tipp: Sokat mozogj, hogy nehezebben tudjanak eltalálni, valamint használd az Expelliarmust és küld vissza rájuk az átkokat. Ha éppen Penifilors volt, akkor még megsorozhatod őket Flipendóval is! Ha lebénulnál, válts át egy másik karakterre!

VII.14.2. Owl Racing
A játékban is és a minijátékban is a kastély kijárata mellől indul a verseny, a különbség annyi, hogy utóbbinál négy bagoly közül választhatsz:

- ▶ Fiddletick
- ▶ Pollypolly
- ▶ Berl
- ▶ Newt

Cél: A gyűrűkön áthaladva elsőként kell a célba érned.

Minden gyűrűn való áthaladás egy kis plusz időt jelent neked – minél több, annál nagyobb eséllyel éred el a következőt.

Tipp: Hosszan is nyomhatod a repülés gombját, ám így nem vagy olyan gyors, mintha a szakaszosan tartanád lenyomva, mintegy ütemre. Ha jól csinálod, baglyod belehúz, és elmegy a többiek mellett.

VII.14.3. Hippogriff Flight Challange
A játékban a Hagrid kunyhója melletti karámba kell bemenned ahhoz, hogy felszállhass a griffre, a menüből egyszerűen el tudod érni. Csak Harry és Hermione tud felszállni rájuk, Ront nem kifejezetten kedvelik. Mielőtt felpattansz, meg kell hajolnod előttük, hogy elfogadjanak utasuknak. Ha menüből választod a repülést, akkor még Griffmadarat is választhatsz.
Cél: Egyél meg 20 denevért adott idő alatt.

159 másodperced van rá, hogy összeszedd az összes kis szárnyast. Könnyű észrevenni őket, mert egy kis ködpamacs úszkál körülöttük. Minél többet eszel meg, annál jobb osztályzatot kapsz.

Tipp: Miután felszálltál, hosszan is nyomhatod a repülés gombját, ám így nem vagy olyan gyors, mintha a szakaszosan tartanád lenyomva, mintegy ütemre. A griffmadarakon „fék" is van, ezt „behúzva" gyorsabban tudnak megfordulni. Ha elhagytad a denevéreket, így gyorsabban vissza tudsz érni hozzájuk.

VII.14.4. Eyetoy játékok (csak a Playstation 2 verzióban)
A menüből választható az After School Games nevű pont, melyen belül ezeket az interaktív játékokat találod. Ahhoz hogy játszani tudj, szükséged van egy Eyetoy kamerára. Ha ez csatlakoztatva van, be tudsz lépni a menübe:

- ▶ Tábla: Gyakorlás
- ▶ Gnóm: Játék
- ▶ Ajtó: Kilépés

Az Optionsba lépve a következő lehetőségeid vannak:

Ghosts: ha bekapcsolod, véletlenszerűen fognak feltűnni szellemek a képernyőn, őket úgy tudod elűzni, hogy olyan hangosan sikítasz, ahogy tudsz (ez a szomszédok kedvence lesz).

Number of Rounds: a körök számát adhatod meg, ami 2-6-ig lehetséges.

Eyetoy Camera Options: A kamerát állítgathatod, úgymint érzékenység, kevés fény opció, valamint a fókusz beállítása.

A menüből a gnómot választva tudod elkezdeni a játékot. Először is be kell állítanod, hogy hány személy játszik (1-4), majd a kamera mindegyikükről csinál egy fotót. Ezután a gép automatikusan kiválaszt neked egy házat – ezt nem tudod szabályozni. Ezután végre kezdődhet a játék.

VII.14.4.1. De-Gnoming
A kezeddel kell elütni a gonosz gnómokat. Üsd a gnómokat a cél felé, ám vigyázz, mert ha visszapattannak, „nekilökhetnek" a képernyőnek, ami be is törik.

VII.14.4.2. Zonko's Joke Shop
Dobj el annyi Dungbombot amennyit csak tudsz! Csapkodd le a Stink pelleteket, a Büdös békákat, utána pedig töröld le. Minél piszkosabb volt a kép, mikor letörölted, annál több pontot kapsz. Ne csapd le a szappant, ha a képernyőd majdnem tiszta!

VII.14.4.3. Exploding Snap
Párosítós játék. A kép tetején feltűnik egy lap, majd hirtelen megfordul a többi is, neked pedig időre ki kell választanod a megegyezőt belőlük.

VII.14.4.4. Gobstones
Goblincsapkodás. A képen átrepkedő lényeket kell lecsapni – ha sikerül úgy megütni egyet, hogy az egy másikon robbanjon fel, akkor extra pontot kapsz. A tüskés goblint ne üsd meg, mert elkergeti a többi goblint!

VII.14.4.5. Chocolate Frogs
Tapsolj, s közben ritkítsd a békákat a vonat ablakán!

Tipp: az ablak másik oldalán levő béka több pontot ér!

VII.14.4.6. Seeker Practice
Tartsd rajta a kezed a Snitchen, ahogy az átmegy a képernyőn, közben pedig kerüld el a Bludgert (nagy vasgolyó). Ez utóbbit nem tudod kiütni, valamint visszapattan a kép oldaláról.

VIII. Fejezet – Harry Potter and the Goblet of Fire

VIII.1. Menürendszer, képernyők

VIII.1.1. A nyelvválasztó képernyő

A játék indítását követően az első képernyő amely fogad, a nyelvválasztó képernyő. Itt szelektálhatod ki a számodra megfelelő nyelvet, habár ezen könyv számos eleme egy az egyben vett át eredeti angol kifejezéseket, így más nyelv használata esetén ez nehézségeket okozhat.

VIII.1.2. Automatikus mentés

A játék az első indítást követően megkérdezi, hogy be szeretnéd-e kapcsolni az automatikus mentés funkciót. Ez egy hasznos dolog, így biztosan nem kell félned, hogy az eddig elért eredményeid esetleg elvesznek, hiszen a játék minden lényegesebb előrehaladást megjegyez és elment. Így tehát ha meghalsz, vagy valami rosszul sikerült, szinte onnan folytathatod, ahonnan abbahagytad.

VIII.1.3. A főmenü

Ezeket követően a főmenübe jutsz, ahol több választási lehetőséged is adódik. Ezeket nézzük most meg először csak felsorolásszerűen, majd később részletesebben is.

▶ New Game	Új játék indítása
▶ Load Game	Létező játékmentés betöltése
▶ Options	Beállítások
▶ Quit	Kilépés a játékból

VIII.1.3.1. New Game

Nézzük most részletesebben mi történik, ha a New Game menüpontot választod ki a főmenüben. A játék elé rakja a helyeket, amelyekre új játékot kezdhetsz. Ennek igazából semmi jelentősége nincs, valószínűleg a konzolverziók miatt maradt benne a játékban. Válaszd ki valamelyiket ahhoz, hogy a következő képernyőre kerülj, ami nem más, mint a karakterválasztó.

Magad előtt látod a könyvek, filmek és a játékok három főhősét, Harryt, Hermionét és Ront. Kiválasztani azonban csak az egyiküket választhatod, így döntsd el, hogy ki a legszimpatikusabb, kivel szeretnéd kezdeni a játékot. Figyelj oda, ezek után ugyanis rögtön belekerülsz az első bevezető küldetésbe, vagyis azonnal a mélyvízben landolsz!

VIII.1.3.2. Load Game

Itt tudod betölteni a három különböző helyről valamelyik játékállásodat. Ez egyszerűen úgy történik, hogy kiválasztod azt az állást, amelyiket éppen folytatni szeretnéd, és már játszhatsz is.

VIII.1.3.4. Options

Beállíthatod, hogy játék közben szeretnéd e feliratozva látni az egyes szövegeket. Más beállításra nincs lehetőséged.

VIII.1.3.5. Quit

Kilépés a játékból

VIII.1.4. Interfész a játékban

A képernyő, melyet a játék során látsz meglehetősen egyszerű, a készítők semmi felesleges dolgot nem raktak ki eléd. A legnagyobb teret természetesen maga a játéktér tölti ki, ahol a cselekmény és az akció zajlik. Az egyes karakterek képeit az életerővel és a felszedett beanek mennyiségével az egyes sarkokban látod, míg a maradék bal alsó sarkot az energiacsík foglalja el. Ha ez a csík teljesen feltöltődik, akkor van például lehetőséged elsütni a Magicus Extremos varázslatot.

VIII.1.4.1. Küldetések után

Az egyes pályák teljesítése után az egymás után kijövő képernyők tudatják veled, hogy mit sikerült elérni az adott szinten, és milyen bonuszokat nyertél meg.

VIII.1.4.2. Két küldetés között

Az első és legfontosabb a következő pálya kiválasztása. Ez nagyon egyszerű jobbra-balra görgetéssel történik, majd kiválasztásra tovább jutsz. Azok a szintek, melyek alatt a "locked" felirat látható, és nevük szürkével van kiírva még nem érhetőek el a számodra. Előbb tehát a rendelkezésre álló pályákon kell minél jobb eredményt elérni.

Ezt követően újra a karakterválasztó képernyőre kerülsz, ahol arról kell döntened, hogy a következő pályát kivel szeretnéd elkezdeni.

Miután kiválasztottad már csak az utolsó teendő van hátra: a kártyák kiválasztása. A fenti három helyre választhatsz ki különböző kártyákat, majd a pipát választva elfogadhatod az aktuális leosztást, így ezzel fog elindulni a pálya. A játék elején még nem lesznek kártyáid, ám később már ez is egy fontos dolog a játékban.

Játék közbeni pause menü

Amikor megnyomod az escape gombot, illetve Playstation 2-n a startot, a játék közbeni menü ugrik fel a képernyőre. Itt a következő választási lehetőségeid vannak:

▶ Resume Game	A játék folytatása onnan, ahol felhoztad a menüt.
▶ End Level	A pálya befejezése, kilépés az adott szintről.
▶ Drop-out	Az adott szinten megszerezhető dolgok listája
▶ Options	Limitált mennyiségű játék közbeni beállítási lehetőségek
▶ Quit	Kilépés a főmenübe

VIII.2. Játékmechanizmus, játékmenet

A Harry Potter játékok negyedik epizódja erősen különbözik az ezt megelőző részektől. A korábbiakban ugyanis a kastélyban kellett kóborolnod, az új etapban viszont különböző szintek, pályák vannak, melyeket teljesíteni kell a továbbjutáshoz. A fő célt jelentő shieldek mellett azonban sok más gyűjteni való is akad az egyes szinteken, ezeket mind a megfelelő helyen jelezzük. Annak bizony, aki teljesen ki szeretné végezni a játékot, tetemes mennyiségű időre, odafigyelésre és ügyességre lesz szüksége, néhány dolog

ugyanis nagyon nehezen megszerezhető. Ez a könyv azonban igyekszik segíteni ezekben a dolgokban amennyire csak lehetséges, ám a lényeg a játékos képességein, vagyis Rajtad áll!

VIII.2.1. A shieldek

Minden szinten egy-egy shieldet kell megszerezned (a sok apróbb mellett), melyek felszedése után a játék visszadob a szintválasztó képernyőre, ahol lapozással kiválaszthatod, hogy melyik pályára szeretnél tovább menni. Amint összeszedtél az egyes szintekről különböző mennyiségű shieldet, úgy további pályák nyílnak meg előtted. Minden pályán vannak úgynevezett mini-shieldek is, melyek összeszedésével megkapod a shieldet is. Ehhez vagy újra kell indítanod a pályát, s a Shield rögtön ott lesz előtted, vagy pedig amint felvetted az utolsót, a Shield oda teremtődik.

VIII.2.2. A babok

Minden pályán tetemes mennyiségű különböző szörnyeteggel kerülsz szembe, akiknek a megölésével beaneket szedhetsz fel. Ezekből később aztán különféle kártyákat vásárolhatsz, melyek nagyban segítenek a továbbiakban.

VIII.2.3. Az ellenfelek

Az egyes pályákon különböző lények törnek az életedre, akiket meg kell ölnöd ahhoz, hogy életben maradhass. Előfordulnak különböző csapdák is, mint például a gyakori tűzcsóvát lövöldöző dolog az egyes falakba építve. Ezek egy részét hatástalaníthatod, a másik felüket azonban ki kell cselezned, és úgy kell átmenned rajtuk, hogy lehetőleg minél kevésbé sérülj meg. A legfontosabb ellenfeleid természetesen a különböző szörnyetegek (Dugbog, Salamander, Erkling, Skrewt, Vampyr Mosp)lesznek, akikkel a történet során folyamatosan találkozol. Legtöbbjüket egyszerű jinxszel megölheted, ám ahol némi trükközésre lesz szükség, azt a végigjátszásban megemlítjük. Itt kettőt emelnék ki: a Salamander legyőzéséhez először is Aqua Eructo varázslatra lesz szükséged, hogy kioltsd a tüzet, majd utána tudod jinxszel megölni. A salamanderek kisebb tűzfészkekben teremnek, így ezeket is érdemes mindig és minél hamarabb Aqua Eructo varázslattal kioltani. A másik némileg különlegesebb szörnyeteg a dugbog, amit egy különleges módszerrel tudsz csak elpusztítani: ennek az a lényege, hogy először jinxelned kell a dubogot, majd pedig a levegőbe kell emelned és valamelyik barátodnak a levegőben kell kilőnie.

VIII.2.4. Triwizard küldetések

A játék bizonyos pontjain teljesítened kell a Trimágus kupa egyes feladatait. Ezek a pályák különböznek a játék többi részétől, és általában valamivel nehezebbek is. A végigjátszás során azonban részletesen foglalkozunk mindegyikkel. Végül szembe kell nézned ősi ellenségeddel, a sötét Voldemorttal is, ez a játék befejező küldetése, és egyben az egyik legnehezebb feladat is. A megfelelő helyen természetesen erről is találhatsz leírást, mely alapján valószínűleg teljesíteni tudod majd ezt is.

VIII.2.5. Cooperative játéklehetőség

A Harry Potter negyedik részének egyik legjobb és legélvezetesebb része az, hogyha rajtad kívül a többi karaktert is emberi lények (barátok, rokonok, valaki) irányítják. Ehhez a Playstation2 esetében csak két kontrollerre van szükséged, ám ekkor még nem teljes az élvezet, hiszen a három karakterből csak kettőt tudtok irányításotok alá vonni. Ahhoz, hogy a harmadik varázslótanonc is emberi kéz irányítása alá kerülhessen, vásárolnod kell egy úgynevezett multitap nevű eszközt, mellyel további kontrollerek becsatlakoztatására adódik lehetőséged. Így játszva egészen más élményt nyújt a játék, és néhány egyébként igen kemény feladatot sokkal egyszerűbben tudtok együtt, közösen megoldani. Amennyiben van rá lehetőséged, mindenképpen érdemes így kipróbálni a Harry Potter and the Goblet of Fire játékverzióját.

VIII.3. Irányítás

A játék irányítása nagyon egyszerű, hiszen alig pár gomb használatára lesz szükséged. A játék nem használja ki a Playstation 2 irányítójának összes gombját sem, így ne lepődj meg, ha bizonyos gombok megnyomása után semmi nem fog történni.

VIII.3.1. Playstation 2 irányítás

▶ X	Jinx varázslása
▶ Háromszög	Accio varázslása
▶ Kör	Magicus extremos varázslása
▶ Négyzet	Charm varázslatok elsütése
▶ R1	A Trimágus kihívásoknál a gyorsítás
▶ Start	Megállítja a játékot, kihozza a menüt
▶ D-pad/Analóg	A karaktered irányítása

VIII.3.2. PC irányítás

▶ Y	Accio varázslása
▶ X	Jinx varázslása
▶ C	Charm varázslatok elsütés
▶ S	Magicus extremos varázslása
▶ Esc	Megállítja a játékot, kihozza a menüt
▶ Nyilak	Karaktered irányítása

VIII.4. Választható karakterek

A játékban három fő karakter közül választhatsz, akik egyben a könyv és a film főhősei is: Harry Potter, Hermione Granger és Ron Weasley. A játékmenetre egyáltalán nincs kihatással, hogy melyiket választod, ez egyedül egyéni preferencia kérdése, egyik sem roszszabb vagy jobb a többieknél. Habár valószínűleg csak annyi beant tudsz összeszedni, hogy az egyiknek meg tudd venni az összes extrát, ám egyáltalán nem nehéz mindhárom karakter különleges képességeit megszerezni. Karaktert nem csak a játék kezdetekor választhatsz, így nem kell félned attól sem, hogy ha az elején nem a megfelelő varázstanoncot szelektáltad, akkor később ne tudnál átváltani másikra. Minden küldetés között meghatározhatod, hogy kivel szeretnél elindulni az adott szinten, ha tehát például a játék kezdetekor kiválasztott Harry mégsem jön be annyira, és inkább Hermionét választanád további kalandjaid főhősnőjének, semmi akadálya, bármikot megteheted. De akár a teljes játékot is végigjátszhatod mindhárom karakterrel külön-külön, megszerezve nekik az összes létező extrát - ehhez azonban már nagyon maximalistának kell lenni.

VIII.5. Varázslatok

VIII.5.1. Jinx varázslatok

- Orbis
- Avifors
- Orchideous
- Melofors
- Vermiculus
- Pullus
- Lapifors
- Ebubilio
- Ducidifors
- Inflatus

VIII.5.2. Charm (bűbájok)

VIII.5.2.1. Wingardium Leviosa
Ennek a varázslatnak a segítségével lebegtethetsz különböző tárgyakat és lényeket.

VIII.5.2.2. Carpe Retractum
Különböző tárgyakat és lényeket tudsz magad felé húzni vele.

VIII.5.2.3. Aqua Eructo
Egy vízsugarat lő ki, mely nagyszerűen használható például tüzek kioltására.

VIII.5.2.4. Herbivicus
Gyors növesztés és kivirágoztatás.

VIII.5.2.5. Accio
A Beaneket és más tárgyakat tudsz magadhoz húzni ezen varázslattal.

VIII.5.2.6. Magicus Extremos
Akkor tudod használni ezt a turbót, ha a karaktered teljesen feltöltődött.

VIII.6. Végigjátszás

VIII.6.1. Bevezető küldetés
A játék rögtön beledob a sűrűjébe. Először is át kell verekedned magad a kialakult káoszon, mielőtt még megölnének. Jobbra kell futnod, ahol nemsokára néhány dugbogba ütközöl, melyeket meg kell ölnöd. Amint ez sikerült csak menj tovább, és ha jön még szembe ezekből a szörnyekből, csak öld meg őket kíméletlenül.

Ezután egy kisebb bejátszás következik, ahol Mr. Weasley elsüt egy wingaurdium leviosa varázslatot egy kőre, melybe mindannyiótoknak be kell segíteni, hogy a méretes szikladarabot odébb tudd tenni és folytathasd az utad tovább.

Kövesd tovább az utat egészen addig, amikor megint egy sziklához érsz, mely elállja az utat előtted. A többiek segítségével mozgasd ezt is odébb, hogy tova tudj haladni. Ezt követően három alkalommal is egy-egy fatörzs esik be eléd, melyet odébb kell húzni, mert elállják a továbbjutáshoz vezető utat, majd egy olyan helyre érsz ahol, néhány dugbog rátok támad. Nem lehet probléma legyőzni őket az eddigi tapasztalatokkal a tarsolyodban. Tovább menve egy hídhoz érsz, melyen nem tudsz átmenni, mivel egy szikla zárja el az utat. Mozgasd odébb és haladj át a hídon, de vigyázz a hegyről leguruló kövekre. Ezután egy kőrakáshoz érsz, melynek a tetején egy death eater szörny trónol. Habár félelmetes, itt még egészen könnyen le tudod győzni: csak húzd ki alóla a köveket, és már le is esett a halálába.

Ezután egy kis jelenetecskében meglátod a rettegett sötét jelet. Ne teketóriázz sokat, haladj tovább a híd felé, s már végig is vitted az első pályát.

VIII.6.2. Defense against dark arts (Sötét Varázslatok Kivédése)
Először is találkozol Mad-Eye Moodyval, akitől némi extra Defense Against the Dark Arts leckét fogsz venni, s bizony erre a gyakorlatra szükség is lesz a későbbiekben. Először is jinxeld a serleget, mely tetemes mennyiségű beant ad neked. Járj körbe a terembe és jinxelj mindent, amit csak tudsz, hogy annyi beant szerezz, amennyi csak lehetséges. Amint ezzel megvagy, menj át az ajtón a következő szobába.

Egy olyan helyiségbe érsz, ahol számos bugdog található. Jinxeld őket egészen addig, ameddig fel nem robbannak és számos beant adnak neked. Újabb és újabb bugdog fog jönni, a lényeg, hogy jinxeld őket és utána szedj fel annyi beant amennyit csak tudsz.

Menj át a következő szobába, ahol megtanulhatod használni az Accio charmot, melyre a későbbiekben igen sokszor szükséged lesz. A legnagyobb előnye ennek a varázslatnak, hogy a távolabbi, de felvehető dolgokat közelebb hozza. Használd a varázslatot, hogy mindent amit csak lehetséges magadhoz ránts a szobában. Ha ez sikerült egy kapu kinyílik, amely mögött egy varázskönyvet találhatsz, mely megtanítja neked az aqua eructo varázslatot, s ezzel véget is ért az első lecke.

Ezután rögtön kezdetét is veszi a második feladat, melyet teljesítened kell. A szobában látható összes tüzet el kell oltani, s ehhez kelleni fog a többiek hathatós segítsége is. Egyszerűen csak használnod kell az Aqua Eructo varázslatot, és a többiek is be fognak szállni. Érdemes ismét mindent összeszedni a szobában, amit csak találsz.

Menj át a következő szobába, ahol ellenfelek várnak rád, mégpedig egy újfajta, a Salamander. Egyszerűen jinxeld halálra, szedj össze mindent a teremből, majd haladj tovább. Kijutottál a kastély külső részére, ahol el kell indulnod felfelé, ám figyelj oda a tűzcsóvákra.

Nemsokára egy Salamander tűzbe botlasz bele. Ilyen esetben először el kell oltanod a Salamander tüzet, majd utána jinxelni magát a Salamandert. Amint ez sikerült, kinyílik a kapu és folytathatod utadat a torony teteje felé.

Menj tovább felfelé és továbbra is vigyázz a kilövellő tűzcsóvákkal, egészen addig, ameddig meg nem érkezel a torony tetejére. Körben tetemes mennyiségű tűz, középen pedig egy Salamander tűz foglal helyek. Először is a Salamander tüzet kell eloltanod, hogy ezzel meggátold azt, hogy további Salamanderek éledjenek fel, majd semmisítsd meg magukat a Salamandereket. Ha mindezzel megvagy, akkor szépen sorban minden tüzet olts el, a nagy tüzet is.

Húzd le a hidat, ezzel utat teremtesz magadnak a szemközti toronyhoz. Miután átkeltél vedd fel a csokoládé békát, majd indulj tovább felfelé. Amikor felértél készülj fel, mert nehezebb dolgod lesz, ugyanis ezúttal két Salamander tűz vár rád. Tedd a szokásos módon: először magukat a tüzeket oltsd el, s csak azután kezdd el támadni magukat a Salamandereket. Amint mindez sikerült, a kapu kinyílik, s te megszerezheted életed első triwizard shieldjét.

VIII.6.3. Hogwarts exterior (Roxfort kültere)

Triwizard shield 1
Az első triwizard shieldet (trimágus pajzs) a tíz mini-shield megtalálása után tudod megszerezni. Ha sikerültek, akkor a shield megjelenik közel az utolsó mini-shield helyéhez, vagy a pályát újraindítva rögtön a szint elején.

A mini-shieldek lelőhelyei
Jobbra a lépcsősor mellett, előtted, mikor elkezdődik a pálya.

Ha követed a lépcsőt, és teljesen balra mész, akkor egy olyan helyhez érkezel, ahol négy kő állja el az utadat. Dobáld őket odébb, így zavartalanul mehetsz tovább. Egy olyan helyre érkezel, ahol lehet balra és jobbra is menni egyaránt, neked azonban most a bal oldali utat kell választani. A kőtömböt mozgasd az emelet széléhez, hogy fel tudj rajta jutni.Majd indulj el valamelyik irányba (mindegy). Ezután menj olyan közel a mini shieldhez, amennyire csak tudsz, és az accio varázslattal szerezd meg.

Fordulj meg és nyisd ki a kaput, majd oltsd el a tüzet és vedd fel a mini shieldet.

Mozgasd át a tömböt onnan ahol most van az ellenkező oldalra, így fel tudsz rajta mászni a toronyra. Húzd le a hidat, hogy át tudj kelni rajta, s így a bal oldalról átmehetsz a jobb oldalra és meg tudod szerezni a mini shieldet.

Menj le a lépcsősoron, majd megint le, és törd be a falat balra, egészen addig, ameddig egy Salamander tűzhöz nem érkezel. Oltsd el a tüzet, majd jinxeld halálra a salamandert és szerezd meg a következő mini shieldet.

Menj le a lépcsősoron, majd megint le, és ezúttal jobbra törd át a falat. Ezután oltsd el az égető tüzeket egészen addig, ameddig egy olyan helyre nem érkezel, ahol Salamanderek vannak. Olts el minden tüzet és öld meg a Salamandereket. Emeld fel az üstöt és roggyantsd meg vele az épületet jobb hátsó sarkánál, s ezzel meg is szerezted a következő mini shieldet.

Menj le a lépcsősoron, majd megint le, jobbra törd át a falat, majd egy olyan helyre érkezel, ahol balra egy tűzcsóvát látsz, magad előtt egy üstöt, és tetemes mennyiségű szobrot. Törd össze az összes szobrot, hiszen az egyikben ott találod a mini shieldet.

Menj le teljesen, majd mozgasd el a köveket és folytasd az utadat lefelé, és a jobb oldali utat kezd el követni. Menj le és húzd le a hidat, hogy át tudj kelni, majd öld meg az ott található erkliget. Ezt követően már csak a következő hidat kell lehúznod, és fel is veheted a következő mini shieldet.

Innen tovább menve megint egy hidat kell lehúznod, majd lépcsőznöd egészen addig, ameddig egy olyan helyre nem érsz, akol egy dark detector helyezkedik el középtájon, és erklingek lepik el a terepet. Öld meg a gonosz lényeket, majd a tőled balra elhelyezkedő úton menj le és gyűjtsd be a pajzsot.

Triwizard shield 2
A pálya elején menj le a lépcsőn, majd balra, ahol nagy kőtömböket látsz. Helyezd őket egymásra úgy, hogy fel tudj mászni, és begyűjteni a fent megtalálható shieldet.

Triwizard shield 3
Menj egészen le és balra, túl a sziklákon egy olyan helyhez érsz, ahol balra vagy jobbra mehetsz. Ezúttal válaszd a jobb oldali utat, és húzd le a hidat, amint odaérsz. Néhány szörnyeteg megpróbál majd megállítani, egyszerűen jinxeld őket halálra, majd újabb hidakat kell lehúznod ahhoz, hogy tovább tudja haladni. Egy olyan lépcsősorhoz érsz, ami a torony teteje felé vezet téged. Amint odaérsz oltsd el a tüzeket, és jinxeld az ott található szörnyeket, s ha ez sikerült, a tér közepén megjelenik az áhított shield.

Triwizard shield 4
Ez a shield nagyon közel található az előzőhöz, tulajdonképpen lehet, hogy előbb meg is tudod szerezni, mint a másikat, ugyanis valamelyik tűz közepén helyezkedik el. Amennyiben tehát kioltottad a tüzeket, meg tudod szerezni eme shieldet is.

Triwizard shield 5
Menj le balra a lépcsőn, majd a következő, némileg távolabb található lépcsőn is. Törd át a falakat balra tőled, mássz fel, majd lebegtesd le a dobozt az alant található szintre. Mássz le és törd át a falakat minden irányba, és lebegtesd át a dobozt a szemben található falhoz. Itt már csak fel kell másznod, és máris megszerezheted a következő shieldet.

Triwizard shield 6
Teljesen menj le és mozgasd el a sziklákat, majd indulj el balra és lebegtesd oda a tömböt, hogy fel tudj mászni. Menj át a másik oldalra és nyisd ki a kaput. Ezt követően a tömböt mozgasd át a másik oldalra, hogy fel tudj rajta mászni, és lehúzni az ott található hidat. Ezt követően két tömböt kell egymásra tenned, hogy fel tudj mászni és meg tudd szerezni a shieldet.

Triwizard shield 7
Menj le és jobbra törd át az összes falat. Ezután indulj balra és verekedd át magad a Salamander tüzeken. A taktika semmit nem változott: először a tüzet kell kioltani, utána érdemes rátérni a Salamanderekre. Ha ez sikerült menj át a kapun, majd az üstöt mozgasd az épületnek. Innen már könnyedén meg tudod szerezni eme shieldet.

Triwizard shield 8
Menj le, túl a sziklákon, és a bal oldali úton tovább le, mozgasd el a tömböt, majd indulj tovább bármelyik úton. Ekkor abba a térségbe érkezel, ahol tetemes mennyiségű vizet találsz. Ekkor a herbivicus varázslatot kell használnod a shield megszerzéséhez, ám ezt nem tudod rögtön a játék elején megtenni, csak később, miután teljesítetted a Herbology szintet.

VIII.6.4. Moody's challange (Mordon kihívásai)
Ebben a különleges kihívásban igazából 5 szintet találsz, ám attól függ, hogy elindulhatsz az elsőn kívül a többin is, hogy hány shield-et gyűjtöttél addig össze a játékban. A játékok időre mennek, ez határozza meg, hogy bronz, ezüst, vagy arany fokozatot kapsz. Minél jobb vagy, annál több bean-nel jutalmaz a játék.

Challenge 1: Dugbog Avifors

Idők:
- ▶ Gold: 1:30
- ▶ Silver: 2:00
- ▶ Bronze: 3:00

Ennek a kihívásnak az a lényege, hogy dugbogokat kell megölnöd, ám nem egyszerű módon, hanem egy olyan módszerrel amit úgy hívnak Avifors jinx. Ennek az a lényege, hogy először jinxelned kell a dubogot, majd pedig a levegőbe kell emelned és valamelyik barátodnak a levegőben kell kilőnie. Ezt a műveletet nagyon nehéz úgy végrehajtani gyorsan, hogy a társaidat a számítógép irányítja. Ebben az esetben szinte lehetetlen feladat az aranyérem elérése, ajánlott tehát egy barátot bevonni, és legalább ketten együtt teljesíteni a feladatot.

Challenge 2: Levitation

Idők:
- ▶ Gold: 0:55
- ▶ Silver: 1:30
- ▶ Bronze: 2:30.

Viszonylag egyszerű, ám annál idegőrlőbb feladat. A tömböket kell úgy odalebegtetned az egyes platformokra, hogy ne essenek le onnan. Minden az ügyességeden múlik, némi gyakorlással nagyon jó eredményeket lehet elérni.

Challenge 3: Exploding Cauldron

Idők:
- ▶ Gold: 1:00
- ▶ Silver: 1:30
- ▶ Bronze: 2:00

Ebben a kihívásban az üstöket kell nekidobálnod gyakorlatilag mindennek, ami a pályán található. Egy célpontra, mégpedig a hátsóra nagyon figyelj, azt ugyanis muszáj eltalálnod.

Challenge 4: Bototuber Fling

Pontok:
- ▶ Gold: 500
- ▶ Silver: 250
- ▶ Bronze: 100

A bototubereket kell katapultálnod a célpontokra, ezáltal minél nagyobb pontszámot elérve. Kis időbe telik mire kitapasztalod a megfelelő időzítést és a távolságokat. Érdemes arra figyelni, hogy a távoli bal oldali célpont több pontot ad, mint például a jobb oldali. Ezeket a három bal oldali bototuber-rel tudod kilőni.

Challenge 5: Tower Blocks

Idők:
- ▶ Gold: 1:25
- ▶ Silver: 1:50
- ▶ Bronze: 2:30

A Wingardium Leviosa varázslatot kell használnod, hogy egyensúlyba tegyél öt tömböt a pálya közepén található különleges szimbólumon, lehetőleg minél gyorsabban.

VIII.6.5 Forbidden forest (Tiltott rengeteg)
Az erdőben 8 shieldet találhatsz, ám csakúgy, mint korábban, most sem tudod mindegyiket azonnal megszerezni, ugyanis szükséged lesz a Herbivicus varázslatra. Ne ijedj meg, ha az erdő első-re nagynak és átláthatatlannak tűnik, később teljesen otthonosan fogsz mozogni benne, és fejből fogod tudni, hogy mi hol található.

Triwizard shield 1:
Az első triwizard shieldet a tíz mini-shield megtalálása után tudod megszerezni. Ha sikerültek, akkor a shield megjelenik közel az utolsó mini-shield helyéhez, vagy a pályát újraindítva rögtön a szint elején.

A mini-shieldek lelőhelyei
Rögtön ahogy elkezded a pályát, látsz két elmozgatható követ. Lebegtesd őket odébb, és vedd fel a mini-shieldet.

A kezdőhelytől menj balra, majd balra látsz egy Bototuber. Lődd ki, hogy tovább tudj haladni, majd következik még egy. Lődd be a mérgező gombák közepébe, és így már szabadon felveheted a mini-shieldet.

A legutóbbi mini-shield helyétől jobbra ott egy fa, egy mini-shield-del a tetején. Az accio varázslatot kell használnod ahhoz, hogy ezt is megszerezhesd.

Haladj tovább a két adagnyi gombán, majd egy olyan részhez érkezel, ahol egy párkányszerűség van a jobb oldaladon. Lebegtesd bele az üstöt a bototuberekbe amelyek elállják az utadat, majd fuss be és szerezd meg az ott található mini-shieldet.

Menj ki és kezdj el futni, miközben egy sárkány elkezd rád lőni. A jobb oldaladnál menj fel és szerezd meg az ott található mini-shieldet.
A következő mini-shieldet a nyolcszögnél lelheted fel. Ide érvén látsz egy tüzet, melyet eloltva megtalálod a célpontot.

Menj balra, ahol rengeteg bototuber található. Ezeket lődd a mérgező gombák közepébe, hogy megszerezhesd a következő shieldet.

Húzd le az ajtót és menj fel a lépcsőkön. Tetemes mennyiségű tűzcsóvát látsz, melyek közül egy tartalmazza a következő mini-shieldet.

A nyolcszögtől indulj balra, majd menj át a jobb oldalra, ahol tudsz. Itt végül rá fogsz lelni a következő mini-shieldre.

Triwizard shield 2
Meg kell találnod a Skrewt, ami a nyolcszögtől délre van azon a területen, ahol két bototuber is található. Lődd be őket a gombák közé, majd tovább menve győzd le a Skrewt, és vedd fel a shieldet, ami a terület közepe táján található.

Triwizard shield 3
A nyolcszögtől jobbra az egyik pajzs lebeg a levegőben. Ezért tehát vissza kell menned balra, és a kötömböt odalebegtetni a shield alá, hogy meg tudd szerezni.

Triwizard shield 4
Mikor elkezd üldözni a sárkány, átkelsz egy hídon, ahol meg kell küzdened egy Skrewtal. Miután legyőzted rögtön ott lesz a shield és felveheted.

Triwizard shield 5
Ennek a shieldnek a megtalálásához először is fel kell lelned a ketrecbe zárt sárkányt. Ehhez a nyolcszögtől indulj el délre, ameddig ahhoz a területhez nem érsz, ahol két bototuber található. Lődd a bototubereket a gombák közé délen, s haladj tovább az ily módon megnyíló úton. Ezután megérkezel ahhoz a területhez, ahol a jobb oldalon gombákat látsz. Lőj közéjük és menj át, hogy rálelj a sárkányra. Az első shield ezen a területen a ketrec mellett található. Mozgasd a dobozt a ketrec elé, hogy ne tudjon téged lőni, majd oltsd el a közelben lévő tüzeket és szerezd meg a pajzsot.

Triwizard shield 6
Ugyanezen a területen találod a következő shieldet, így nem kell messzire menned a megszerzéséhez. Menj át a jobb oldalra és lődd a bototubert a gombák közé. Ezután el kell sütnöd a Herbivicus varázslatot a gyökereken, hogy megszerezd a shieldet, ám ezzel nem biztos, hogy rendelkezel a játék elején. Így tehát ha nem tudod most megszerezni, vissza kell érte jönnöd később.

Triwizard shield 7
Visszatérve a nyolcszöghöz indulj el balra és kövesd az utat, és lődd a bototubereket a gombák közé. Egészen addig kell menned, ameddig a lépcsőkhöz nem érsz számos tűz kilövelléssel. Kövesd az utat, majd menj jobbra, majd eljutsz egy olyan helyre, ahol egy romos épületszerűség helyezkedik el. Belépve meglátod a pajzsot ott lógni, ám ismét a Herbivicus varázslatra van szükséged ahhoz, hogy meg tudd szerezni.

Triwizard shield 8
Azon a helyen ahol a Skrewtal küzdöttél, újra a Herbivicus varázslatot kell használnod a gyökereken ahhoz, hogy fel tudj mászni a következő szintre, ahol ismét egy Skrewt vár rád. Öld meg, majd vess véget a Vampyroknak is, ameddig végül a shield le nem esik, és meg nem tudod szerezni.

VIII.6.6. Triwizard task 1 (Trimágus kupa)

- ▶ Gold: 3 shields
- ▶ Silver: 2 shields
- ▶ Bronze: 1 shield

A játék során három speciális feladatot kell teljesítened, ezek az úgynevezett Triwizard Taskek. Ezennel elérkeztél az elsőhöz. Amennyiben sikerül aranyérmet szerezned a végén, úgy három darab triwizard shield-del leszel gazdagabb, azonban ha csak ezüstre tudod teljesíteni, akkor már csak kettő üti a markodat, míg ha a bronzot éred el, akkor egy shield lesz a jutalmad.

Gyakorlatilag egy sárkány elől kell menekülnöd repülve, s útközben annyi beant kell megszerezned, amennyit csak tudsz. Menet közben gyorsító gyűrűket is találhatsz, melyeken ha átmész, jelentősen felgyorsul a repülési sebességed. A trükk azonban az, hogy szinte egyáltalán nem kell foglalkoznod az idővel, így felesleges átrepülnöd ezeken a gyorsító karikákon is, ugyanis ekkor sokkal nehezebben irányítható a repülés, és kevesebb beant tudsz felvenni. A lényeg tehát az, hogy menet közben a lehető legtöbb beant összegyűjtsd, s így nem lesz gond az aranyérem megszerzésével sem.

VIII.6.7. Prefects bathroom (Prefektusok fürdője)

Triwizard shield 1
Az első pajzshoz némileg hosszú és rögös út vezet. Fogd az üstöt és vágd neki a falnak, hogy áttörd és ezzel átmehess a következő helyszínre. A fürdő részlegben törd el a gőzcsöveket a jobb oldalon. Ugorj le és indulj tovább a képernyő teteje felé, mássz fel az ott található platformra, majd fordulj balra és mássz fel további két platformot. Ezt követően húzd le a hidat, mássz fel, és vidd el a vizet az útból. Most mássz vissza a három megmászott platform aljához, és indulj el a felső úton, ami így bejárhatóvá vált. A következő helyiségben húzd le a hidat, és mássz fel, így a következő helyiségbe jutsz. Mozgasd el a két vízcsapot a helyiségben, majd dobd le az üstöt ezek mögé, a csövekre, hogy megsemmisítsd azokat. Ezután menj ki ebből a helyiségből, vissza amerről jöttél és ess le ott ahol korábban felmásztál, de most a jobb oldali úton menj tovább. Nagyon figyelj oda a kilövellő vízsugarakra, ugyanis elég sokat sebeznek. Menj felfelé addig a helyig, ahol két hal formájú szobrot látsz, majd menj jobbra és menj jobbra, és indulj tovább, ameddig a következő helyiségbe nem érsz. Menj a bal oldalra és haladj itt ameddig egy hídhoz nem érkezel a helyiség tetején. Húzd le a hidat és haladj tovább ameddig egy olyan helyhez nem érkezel, ahol Salamanderek tanyáznak. Öld meg őket, majd sétálj ki a hely széléhez, hogy visszajuss a fürdőszobába. Indulj el teljes mértékben visszafelé, majd egy ajtó előtt tetemes mennyiségű erkling vár rád. Öld meg őket és menj vissza a fürdőbe, hogy megkaparintsd a pajzsot. Ezzel azonban nem csak az első triwizard shieldet szerezted meg a pályán, hanem megnyitottad a pálya további részeit is.

Triwizard shield 2
A második shieldet a mini-shieldek megszerzésével kerítheted elő. A mini-shieldek a következő helyeken találhatóak:

Menj át az első helyiségbe a fürdős rész után, és törd össze a gőzölőt az üsttel. Itt találod az első mini-shieldet.

Ahogy a fürdős részből kijössz, húzd le a hidat a képernyő tetejénél, és repítsd bele az üstöt a gőzölőkbe a terület túloldalán.

A fürdős résznél törd át a vezetékeket a jobb oldalon, és vigyázz, ne legyél az ezután kilövellő víz útjában, mert életet veszítesz. Ugorj le, majd haladj a képernyő teteje felé, mássz fel az ott található platformra, és mássz fel a következő két platformra rögtön ezután. Használd az üstöt, hogy felrobbantsd a gőzölőt a terem közepén, majd használd az accio varázslatot, hogy megszerezd a shieldet.

A fürdős résznél törd át a vezetékeket a jobb oldalon, és vigyázz, ne legyél az ezután kilövellő víz útjában, mert életet veszítesz. Ugorj le, majd haladj a képernyő teteje felé, mássz fel az ott található platformra, és mássz fel a következő két platformra rögtön ezután. Húzd le a hidat, mássz fel és mozgasd a vizet odébb az utadból. Most mássz vissza a három platformon, amin az előbb feljöttél, és indulj a felső út felé, amit ezzel elérhetővé tettél. A következő teremben húzd le a hidat, majd mássz fel és haladj tovább. Robbantsd fel a gőzölőt és szerezd meg a reád váró mini-shieldet.

A fürdős résznél törd át a vezetékeket a jobb oldalon, és vigyázz, ne legyél az ezután kilövellő víz útjában, mert életet veszítesz. Ugorj le, majd haladj a képernyő teteje felé, mássz fel az ott található platformra, és mássz fel a következő két platformra rögtön ezután. Húzd le a hidat, mássz fel és mozgasd a vizet odébb az utadból. Most mássz vissza a három platformon, amin az előbb feljöttél, és indulj a felső út felé, amit ezzel elérhetővé tettél. A következő teremben húzd le a hidat, majd mássz fel és haladj tovább. Mozdítsd el a két vízcsapot amit itt látsz, majd dobd le mögötte az üstöt, hogy ezzel megsemmisítsd a csöveket. Menj vissza, ess le, ám ezúttal kövesd a jobb oldali utat, ugyanarra, amerre a legelső Triwizard Shield megszerzésénél is mentél. Ugyanúgy megérkezel abba a helyiségbe, ahol két hal szobrot látsz, ahol ezúttal balra kell elindulnod, és fel kell másznod. Ezután el kell találnod a csövet, ami ott van lent, ahonnan éppen az előbb jöttél fel, a jobb oldalon, a képernyő tetején. Amint sikerült a műveletet megvalósítani, ugorj le, menj le a lépcsőn, és szerezd meg a jól megérdemelt mini-shieldet.

Ugyanott ahol az előző shieldet megszerezted, fel kell robbantanod a gőzölőt a képernyő közepén, és meg is szerezheted a következő mini-shieldet a sorban.

A checkpoint-tól indulj el jobbra és fel a lépcsőn. Húzd le a hidat és menj tovább. Egy olyan területre érkezel, ahol mindenféle tüzet látsz magad körül. Két szobrot is látsz a teremben, ezeket rombold le az üstökkel, hogy megkaparintsd a következő mini-shieldet. A következő mini-shieldet a másik szoborban találod, ugyanott ahol az előzőt.

A checkpoint-tól jobbra indulj el, ahol egy lépcső következik jobbra lefelé, a tó előtt. Amint leérsz egy nyitott térségben találod magad, ahol a shield szabadon figyel. Ne várasd soká, szerezd meg őt is!

Triwizard shield 3
A harmadik pajzsot azután tudod megszerezni, hogy felvetted a tojást, hogy megszerezd az első shieldet. A checkpoint-tól indulj el jobbra, keresztül a hídon, kövesd az utat végig lefelé, majd felfelé a lépcsőn. Öld meg az ott található erklingeket, és húzd le a hidat, hogy tovább tudj haladni. A bal oldalon menj tovább a lépcsőkön, majd húzd le a hidat, és rögtön az azután következőt is, és a shield rögtön ott lesz előtted.

Triwizard shield 4
A checkpoint után indulj el jobbra és dobd az üstöt az alant található csövekbe. Menj vissza és menj le, és zuhanj be ebbe a nagy nyitott térségbe. Mozgasd a dobozt a platform tetejére, haladj tovább az előbb felrobbantott csövektől. Tedd a dobozt a fal mellé, mássz fel, és szerezd meg a következő shieldet.

Triwizard shield 5
A checkpoint után indulj el jobbra, és látni fogsz egy tószerűséget, amiből valami növényszerű dolog figyel ki, ám nem az első, hanem a második ilyen kell neked. Használd rajta a Herbivicus varázslatot. Most indulj el a lépcsők irányba jobbra, menj fel, és húzd le a hidat. Amint felmész a következő lépcsősoron, rögtön balra ott lesz egy akadály, amit el kell mozgatnod az útból, majd haladj visszafelé egészen oda, ahol az előbb a Herbivicus varázslatot használtad. Amint a középső platomra érkezel indulj el jobbra, és menj keresztül, majd fel a lépcsőn és mozgasd el a vizet a következő területen a képernyő alja felé. Menj teljesen vissza a középső platformra, majd használd a herbivicous varázslatot a bal oldalin. Menj át a terület bal oldalára, hogy megkaparintsd a shieldet.

Triwizard shield 6
A checkpoint-tól indulj el balra és húzd le a hidat szemben. Egy olyan területre érkezel, ahol Salamandereket találsz, akiket meg kell ölnöd, majd tovább kell menned, és le kell húznod a hidakat a másik oldalon, majd ess le oda, ahol az előbb húztad le a hidakat. Ismét vizet lövellő csúnyaságok nehezítik meg az életedet. Fuss keresztül, majd egy olyan helyre érkezel, ahol három növényszerűséget látsz. Varázsolj rájuk herbivicous -t, és szerezd meg a shieldet.

Triwizard shield 7
A checkpoint-tól haladj jobbra, és varázsolj herbivicous -t az első növényre, majd menj a kis platformra és indulj a bal oldali növény felé. Varázsolj erre is herbivicous -t majd pedig öld meg a vampyrokat, menj fel a lépcsőn, és mozgasd el a vizet. Ezt követően haladj teljes mértékben vissza oda, ahol az első herbivicous varázslatot elsütötted az előbb és menj teljesen jobbra a lépcsőn. Öld meg az erklingeket, és húzd le a hidat, és haladj tovább felfelé a lépcsőkön. Ezt követően haladj balra és lefelé a további lépcsősorokon, és haladj teljesen le, hogy megszerezd a következő shieldet.

Triwizard shield 8
Menj teljesen vissza a fürdős részre, ahol kezdtél. Dobj egy üstöt a fürdő padlójára, hogy ezzel megszerezd az utolsó shieldet.

VIII.6.8. Herbology (Gyógynövénytanóra)
Ezen a szinten tudod végre megtanulni a herbivicous varázslatot. Ehhez először is meg kell szerezned a Spell Bookot, majd pedig a szint teljesítéséhez össze kell gyűjtened nyolc darab shieldet is.

Triwizard shield 1
Az első shieldet a mini-shieldek megszerzésével kerítheted elő. A mini-shieldek a következő helyeken találhatóak:

Az elsőt rögtön a varázskönyv mögött találod meg.

Miután megszerezted a spellt, mozgasd odébb a követ és menj fel a lépcsőn.

Amint beérsz a üvegházba indulj el balra és válaszd a felső utat. Húzd el a hidat, majd lődd ki a bobotubert a gombákra. Menj vissza és használd a herbivicous varázslatodat ameddig túl nem jutsz az összes lépcsőn, és meg nem leled kívül a shieldet.

Abban a helyiségben ahol megküzdöttél a scewtal hátul találod meg a sarokban a következő shieldet, melyhez azonban csak úgy férhetsz hozzá, hogy ha előtte elrakosgatod a köveket.

Menj fel a lépcsőn a következő helyiségbe, húzd le a hidat balra tőled, majd menj vissza körbe és menj át a helyiségen, juss fel a háztetőre, majd ezt követően nyisd ki a kaput és már meg is szerezheted a következő pajzsot.

Menj le a lépcsőn a következő üvegházba, indulj teljesen felfelé, és amikor csak szükséges használd a herbivicous ameddig el nem éred a tetőt. Itt vár rád a következő shield.

A mentési ponttól indulj át a kapun és fel a lépcsőn a következő helyiségbe. Húzd le a hidat balra tőled, és máris ott van a shield a bal oldaladon.

A mentési ponttól menj vissza a lépcsőn az üvegházba. Kövesd a lépcsőt vissza a vízbe, ahol is a bal oldalon leszel. Menj át a jobb oldalra, és haladj tovább a bobotuberektől, hogy megkaparintsd a következő mini-shieldet.

Ezúttal menj egyenesen, és a következő mini-shield ott lesz a hely közepén.

A mentési ponttól indulva menj át a kapun és fel a lépcsőn a következő helyiségbe. Menj egyenesen és fordulj jobbra az átjárón a következő pár lépcső felé. Nyisd ki a kaput és menj le a lépcsőn, majd lődd ki a bototubert a többibe, hogy a magadénak tudhasd a következő mini-shieldet.

Amint sikerült megszerezni az összes mini-shieldet, a triwizard shield megjelenik a mentési pontnál.

Triwizard shield 2
Amikor a tetőn vagy, hogy megszerezd az egyik mini-shieldet egyszerűen csak törd össze a levegőben lebegő holmikat, így a shield leesik. Kövesd le, majd oltsd el a tüzeket, hogy megszerezhesd. Ráadásként azt a füvet is megkapod, amelyre a második kihíváshoz van szükséged.

Triwizard shield 3
A mentési pont után menj át a kapun és a nagy sziklát lebegtesd bele a középen található lyukba. Ezután a dobozt fel kell mozgatnod a lépcsőn a hátsó sarokba, és fel kell másznod rajta. Ezután használd a herbivicous varázslatot a növényeken hogy, megszerezd a shieldet.

Triwizard shield 4
Ugyaninnen folytasd utadat felfelé a lépcsőkön a következő helyiségbe. Indulj el balra és húzd le a hidat, majd haladj tovább a bal oldali irányba. Ezután elérkezel a következő hídhoz, melyet szintén le kell húznod, s az így megnyíló úton tovább kell menned. Ezt követően húzd le a következő hidat is, menj teljesen vissza az üvegházon keresztül és húzd le a következőt is. Majd indulj vissza a következő üvegházon keresztül, és ott is húzd le a hidat, amit találsz. Menj teljesen vissza, át a hídon és a pajzs rögtön ott lesz.

Triwizard shield 5
Miután megszerzed az eszközt, amely segít abban, hogy a víz alatt is tudj levegőt venni, indulj vissza egészen a pálya legelejére. Itt található egy pajzs a gombák között, amit eddig nem tudtál megszerezni. A bobotubert lődd be a gombák közé, és szerezd meg a pajzsot.

Triwizard shield 6
A pálya elején ahol a varázskönyvet találtad, használd az üstöt, hogy áttörd a falat, majd használd a herbivicous varázslatot, hogy megszerezd a következő pajzsot.

Triwizard shield 7
Ahonnan a legutóbbi mini-shieldet megszerezted, lődd a bobotubert a gombák közé és vedd fel a következő triwizard shieldedet, mert megérdemled.

Triwizard shield 8
A mentési ponttól indulj tovább a következő helyiségbe, és tedd a nagydarab gömböt a lyukba, majd pedig mozgasd el a dobozt az útból. Menj át rajta, ahol találsz egy tavacskát, melynek a közepén használhatod a herbivicous varázslatot, hogy megszerezd a nyolcadik pajzsot, mely egyben az utolsó is a pályán.

VIII.6.9. Triwizard task 2 (Trimágus kupa)
A játékban található három triwizard feladat közül elérkeztél a második megpróbáltatáshoz.

A teljesítményed alapján különböző érmeket érhetsz el, s ezért különböző mennyiségű pajzsot is kapsz.

- ▶ Arany: 3 pajzs
- ▶ Ezüst: 2 pajzs
- ▶ Bronz: 1 pajzs

Az első triwizard próbán megszerzett tojást a víz alatt kell feltörnöd. Miután megszerezted a gillyweedet, már képes leszel teljesíteni a próbát, és megmenteni a barátodat.

Maga a pálya, illetve a játékmenet nagyon hasonló az első ilyen jellegű próbához, csak ezúttal az egész a víz alatt zajlik. Annyi nehezítést azért bedobtak a készítők, hogy ezúttal már különböző ellenfelek is próbálnak megtámadni téged. Gyakorlatilag a lényeg, hogy a lehető legtöbb bean gyűrűn repülj át, és közben jinxeld az ellenfeleket, akik próbálnak akadályozni téged a küldetésed végrehajtásában. Egy kisebb trükkös rész jön a pálya vége felé, amikor is felfelé úszol: ekkor ki kell lőnöd a tető tartóelemeit, hogy átjuthass, és sikeresen befejezd a pályát.

VIII.6.10. Triwizard task 3 (Trimágus kupa)
A harmadik, és egyben a játék utolsó triwizard próbáját kell kiállnod itt. A lényeg ezúttal is az, hogy próbálj annyi beant összeszedni, amennyit csak tudsz. Amikor elindulsz előre, a negyediknél fordulj balra. Válaszd az első utat lefelé és az utolsó utat balra innen. Haladj tovább előre és az első alkalommal fordulj jobbra és kövesd ezt, majd felfelé, és ezt követően, amikor elérsz a sarokhoz, kövesd az utat és fordulj jobbra, majd megint felfelé, majd egy olyan jelenethez érkezel, ahol Cedric megment téged Crumtól. Ezt követően gyorsan kapj észbe, ugyanis egy szőlő kezd el üldözni. Akármerre indulsz el nem számít, szóval bármelyik utat választhatod. Egy dologra azonban nagyon figyelned kell: kerüld el az út közben található dolgokat. Folymatosan gyűjtsd be a beaneket, és figyelj oda az oldalról bejövő ágakra. Miután túljutottál ezen a részen, egy olyan helyre jutsz, ahol látod Cedricet a falon és feltűnik két screwt is. A falba kell futniuk, majd hátba kell jinxelned őket ahhoz, hogy megöld őket. Ezután gyűjtsd be a beaneket amik kiesnek belőlük, majd pedig megtekintheted a levezető filmet, és megnyerted a pályát.

VIII.6.11. A végső harc: Voldemort
A pálya elején rögtön csontvázak fognak ellened jönni, amiket folyamatos jelleggel irts. Ezt követően Voldemort aveda kadavra varázslatot nyom rád. Nem változik meg sokminden, csak öld tovább a csontvázakat, ameddig Voldemort egy nagy szobrot varázsol rád. Fuss el előle és továbbra is tarts támadás alatt a csontikat, és mindeközben próbáld meg elpusztítani a szobrot, amikor az eléri a földet. Ezután már csak annyi fog történni, hogy Voldemort megtámadja Harryt, aki használja az accio varázslatot a kupa megszerzéséhez, és visszatér a Roxfort biztonságába.

Gratulálok, megnyerted a játékot! Ám itt még nem érnek véget a kalandjaid: bármikor visszatérhetsz az eddigi pályákra, hogy megszerezd a kimaradt shieldeket, vagy megcsináld az alküldetéseket.

VIII.7. Alküldetések

VIII.7.1. Hogwarts extreior

VIII.7.1.1 Dragon Statues
1. Az első sárkányszoborhoz a következő útvonalon juthatsz el: a pálya elejénél indulj lefelé a lépcsőn balra és rakd egymás tetejére az ott található dobozokat. Ezután mássz fel rajtuk, majd nézz balra és máris ott találod a szobrot.
2. Menj le a lépcsőkön, majd balra és megint le. Törd át a falat balra, mássz fel és a bal oldalon máris ott találod a következő szobrot.

3. Menj le a lépcsőn, majd törd át a falat tőled jobbra. Ezt követően haladj át az összes lángon, amely rád lövöldözik, ahol a salamanderekkel kell harcolnod. Amikor ide érsz haladj egyenesen tovább, és a jobb hátsó sarokban a kút mögött ott találod a szobrot.

4. Menj le a lépcsőn, és indulj teljesen balra. Egy olyan helyre érkezel, ahol négy követ látsz az utadban. Dobáld el őket, hogy tovább folytathasd az utat, egészed addig, ameddig egy olyan helyre nem érkezel, ahol balra és jobbra is mehetsz. Ezúttal indulj balra, és mozgasd a blokkot a falhoz, hogy fel tudj rá mászni. Ezután mindegy, hogy melyik oldalon mész tovább, a lényeg, hogy a rád lövő tűzcsóvákat semmisítsd meg magad előtt. Húzd le a hidat, majd a blokkot mozgasd át a bal oldalról a jobb oldalra, hogy fel tudj mászni. Húzd le a következő hidat is és haladj tovább, majd mozgasd a tömböt fentről oda ahol az előző volt, és menj rá. Ugorj fel a párkányon, ahol korábban az egyik shield volt, és ott lesz a szobor is, amelyet elsőre azonban nehéz észrevenni.

5. Menj le a lépcsőn, és indulj teljesen balra. Egy olyan helyre érkezel, ahol négy követ látsz az utadban. Dobáld el őket, hogy tovább folytathasd az utat, egészed addig, ameddig egy olyan helyre nem érkezel, ahol balra és jobbra is mehetsz. Most azonban a jobb oldali utat kell választanod, le kell húznod a következő hidat, és meg kell ölnöd az erklinget, aki ott vár rád. Ezt követően még két további híd jön, majd pedig felfelé kell indulnod a lépcsőn. Egy olyan helyre érkezel, ahol látsz egy dark detectort. Indulj jobbra, ahol egy párkány lesz, amely lefelé vezet. Itt találod a szobrot.

VIII.7.1.2. Dark Detectors
1. Menj le a lépcsőn rögtön a pálya kezdete után, s rögtön jobbra ott találod az elsőt.

2. Menj le a lépcsőn, majd a következőn is, és törd át a falat tőled jobbra. Ezután a bal oldaladon ott lesz a következő dark detector.

3. Menj le a lépcsőn a pálya elején, majd a következő lépcsőn is, majd törd át a falakat. Indulj balra ameddig arra a helyre nem érkezel, ahol salamanderekkel kell megküzdened. Itt ha jobbra fordulsz, a sarokban ott találod a következő célpontodat.

4. Menj le a lépcsőn, és indulj teljesen balra. Egy olyan helyre érkezel, ahol négy követ látsz az utadban. Dobáld el őket, hogy tovább folytathasd az utat, egészed addig, ameddig egy olyan helyre nem érkezel, ahol balra és jobbra is mehetsz. Ezúttal indulj balra, és mozgasd a blokkot a falhoz, hogy fel tudj rá mászni. Ezután mindegy, hogy melyik oldalon mész tovább, a lényeg, hogy a rád lövő tűzcsóvákat semmisítsd meg magad előtt. Húzd le a hidat, és a következő rögtön itt található jobbra.

5. Menj le a lépcsőn, és indulj teljesen balra. Egy olyan helyre érkezel, ahol négy követ látsz az utadban. Dobáld el őket, hogy tovább folytathasd az utat, egészed addig, ameddig egy olyan helyre nem érkezel, ahol balra és jobbra is mehetsz. Most jobbra menj, húzd le az utadba kerülő két hidat és indulj tovább felfelé a lépcsőn. A dark detector itt található középen.

VIII.7.1.3. Vanishing Card
Amikor a pálya elkezdődik gyorsan menj le a lépcsőn, majd balra menj tovább a dobozok felé. A jobb oldaladon ott lesz az út ami egyenesen lefelé vezet egy zsákutcába, melynek a végén ott találod a kártyát.

VIII.7.2. Forbidden forest

VIII.7.2.1. Dragon Statues
1. Rögtön a pálya elején indulj el balra, majd válaszúthoz érkezel. A bal oldali úton találsz egy bobotubert, ám neked ezúttal jobbra kell haladnod, ahol rögtön megtalálod az első szobrot.

2. Menj el a romos épülethez, ahol a herbivicous varázslatot is kell használni. Itt rögtön a sarokban megtalálod a következő célpontot.

3. A nyolcszögtől indulj el balra, és haladj is tovább teljesen bal oldali irányba, egészen addig, ameddig meg tudsz fordulni és látsz néhány mérgesgombát. A szobor is rögtön itt található.

4. Menj oda ahol a ketrecbe zárt sárkány található. Ennek a helyiségnek a hátsó sarkában, a ketrec mögött leled meg a következő szobrot.

5. Azon a részen ahol a ronda screwt is leledzik, látsz néhány bobotubert, a szobor pedig rögtön ott található mögöttük.

VIII.7.2.2. Mushrooms
1. A nyolcszögtől indulj el balra, és haladj egyenesen ameddig egy rakás mérges gombához nem érkezel. Tőled jobbra némileg távolabb ott az első gomba.

2. Indulj arra, amerre a screwt található. Miután átkelsz a mérges gombákon, rögtön ott találod a második gombát.

3. Indulj el a lerombolt épület felé, és ügyesen kelj át a tűzlövöldözőkön, és a rönkön, majd rögtön jobbra találd is meg a gombát.

4. Menj vissza a területre, ahol a ketrecbe zárt sárkányt találod, majd indulj jobbra, ahol rögtön ott lesz a következő gomba.

5. A nyolcszögtől indulj el balra, ameddig egy rakás mérges gombához nem érsz. Itt találod az utolsó gombát is.

VIII.7.2.3. Vanishing Card
Ott lesz a vanishin card, ahol az utolsó gombát megtaláltad, csak nagyon gyorsan át kell kelned a mérges gombákon.

VIII.7.3. Prefects bathroom

VIII.7.3.1 Dragon Statues
1. A pálya legelején, a fürdő másik oldalán ott az első. Jinxet eressz bele ameddig csak el nem találod.

2. A checkpoint után a bal oldalon ott látsz egy üstöt, mely mellett rögtön ott leledzik a következő szobor.

3. A checkpoint után indulj a bal oldali úton, majd rögtön a tócsa után két szobrot látsz, melyek között ott található a keresett sárkányszobor is.

4. A checkpoint után indulj jobbra és menj fel a lépcsőn, majd öld meg az erklingeket. Húzd le a hidat, hogy tova tudj haladni, és menj fel a lépcsőn a következő helyiségbe. Menj át a bal oldalra és folytasd az utat lefelé a lépcsőn, majd a sarokban megpillanthatod a következő szobrot, még a következő adag lépcső előtt.

5. A checkpoint után indulj el jobbra, egészen ameddig el nem mész az első növényféleség mellett, és meg nem érkezel a másodikhoz. Használd a herbivicous varázslatot rajta, hogy átjuss a középső platformra. Intézd el az életedre törő ellenfeleket és haladj tovább jobbra a következő növények felé. Egy olyan helyre érkezel, amelynek a tetején lépcső halad tovább a következő helyiségbe. Itt a bal hátsó sarokban lelheted fel a pálya utolsó sárkányszobrát.

VIII.7.3.2. Taps
1. A checkpoint után indulj el jobbra, és kelj át a hídon. A vízben látod a liliomokat, melyekre herbivicous varázslatot kell rányomnod, hogy át tudj kelni. Végül egy platformon fogsz kikötni, középen. Ezt még egyszer csináld meg, csak most a bal oldalra fekvő liliomokkal és indulj felfelé a lépcsőn. Körülbelül fél úton felfelé egy nagy tartály mellett ott találod a tapet, amit jinxelned kell.

2. A checkpoint után indulj el jobbra, és haladj tovább lefelé. Rögtön a fal mellett meg kell találnod a következő tapet.

3. Indulj el jobbra, kövesd az utat lefelé majd menj fel a lépcsőkön. Öld meg az itt található erklingeket, majd húzd le a hidat, hogy tovább folytathasd utadat. Közvetlenül miután átkeltél a hídon ott kell lennie a következő tapnek a jobb oldalon.

4. Ismét indulj el jobbra, ameddig nem látod újra a növényeket. Menj a másodikhoz és használd rajta a herbivicous varázslatodat. Menj át a középső platformra, majd használd a varázslatot a jobb oldalira, ameddig tovább nem tudsz menni a következő platformra. Itt jobbra két nagydarab sárkányszobrot látsz, középütt azonban ott a következő tap.

5. A checkpoint után indulj el balra, és húzd le a hidat. Kicsit meszszebb láthatsz egy nagy generátorszerű dolgot, és látsz egy üstöt is. Ha beállsz az üst mellé, akkor innen jinxelheted az utolsó tapet.

VIII.7.3.3. Vanishing Card
A mentési pont után indulj el lefelé a bal oldali úton, húzd le a hidat, amely útba esik, és egy olyan helyre érkezel, ahol két salamandert látsz. Ne foglalkozz velük, hanem haladj tovább a következő hídon, majd mássz fel a párkányon és a kártya rögtön ott lesz a szobrok mellett.

VIII.7.4. Herbology

VIII.7.4.1. Dragon Statues
1. Az elsőt rögtön a pálya elején találod, miután lemész a lépcsőn.

2. A következőt a lépcső alatt leled fel, a checkpoint környékén.

3. Miután megküzdöttél a screwtal, menj fel a lépcsőn, így egy új helyre érkezel. Indulj el jobbra és húzd le a hidat, majd menj vissza körbe, és fel a lépcsőn, ameddig egy háztetőszerű helyre nem érsz. Itt a sarokban megtalálod a következő sárkányszobrot.

4. Ezt a szobrot ott találod meg, ahol a Vanishing Cardot is, a növénynél, amely felrobban. A kis átjáró alatt, ami a mentési ponthoz vezet ott lesz a következő szobor, egészen a legvégén.

5. Mielőtt bemész a üvegházba, melyben ott a gillyweed, látsz néhány gombát. A következő szobor ott leledzik a gombák mögött.

VIII.7.4.2. Shovels
1. Az elsőt a pálya legelején a virágágyásban találhatod, tőled jobbra.

2. A következőért sem kell messzire menni. Azon a részen ahol látod a bobotubert és a gombákat, ahol az egyik shield is leledzik, a lapát ott figyel a jobb felső sarokban.

3. Amikor a checkpoint helyre érkezel, nézz a képernyő aljára. Ott találod a következő célpontodat.

4. Azon a helyen, ahol a Vanishing Cardot is megtalálod, a képernyő alján elhelyezkedő virágágyásokban találod meg a következőt.

5. A checkpoint-tól indulva menj át a kapun arra a helyre, ahol a lyuk is található. Menj fel a lépcsőn a kis átjáróhoz, majd indulj egyenesen át jobbra a helyen, majd lépdelj fel a lépcsőn. Nyisd ki a kaput a tetőn, majd menj le a lépcsőn. Legalul tőled balra ott lesz a következő és egyben utolsó célpontod is.

VIII.7.4.3. Vanishing Card
A checkpoint helyről indulva fuss fel a lépcsőn és menj be az üvegházba. Menj vissza a tavacskához, és varázsolj herbivicous mágiát a növényekre, ahogy haladsz. Menj arra a helyre, ahol ott egy felrobbanó növény, ám a kártya nagyon hamar eltűnik, így tényleg nagyon igyekezned kell, hogy megszerezd.

VIII.7.5. Moody's challange

VIII.7.5.1. Gargoyle
Mindegyiket az arénán kívül találod, csak jinxeld meg őket.

VIII.7.5.2. Vanishing Card
A harmadik próbánál a vanishing card a fal mögött található, rögtön előtted. A fallal nem tudsz semmit kezdeni, így egyszerűen csak fuss körbe és szerezd meg a kártyát.

VIII.8. Gyűjthető kártyák

A collectors cards, avagy a gyűjthető kártyák egy remek extrája a Harry Potter játékok negyedik részének. A kártyákat úgy tudod megvenni, hogy minél több beant összegyűjtesz a játék során. Mivel a beanek gyakorlatilag mindenhol jelen vannak, és szinte mindenből hullanak, illetve a főbb kihívások is sokszor ezek köré épülnek, így nem nehéz feladat sokat összeszedni.

Minden egyes kártya amit megvásárolsz, egy speciális segítséget nyújt valamelyik karakterednek. Gyakorlatilag tehát erősebb leszel tőle, így némileg könnyebbé válhat a pályák teljesítése. A kártyákat minden egyes pálya elkezdése előtt teheted oda a karaktereidhez.

Az utolsó pakli kártya feloldása különösen kemény feladat, ehhez el kell sajátítanod minden egyes varázslatot a játékban.

VIII.8.1. Harry kártyái

VIII.8.1.1. Set 1
- Stamina
- Ez a kártya növeli az állóképességet 10-zel.

- Stamina
- Ez a kártya növeli az állóképességet 10-zel

- Jinx
- Ez a kártya növeli a jinxeket 10-zel.

- Jinx
- Ez a kártya növeli a jinxeket 10-zel.

- Accio
- Ez a kártya növeli az accio varázslatot 10-zel.

VIII.8.1.2. Set 2

- Stamina
- Ez a kártya növeli az állóképességet 20-szal.

- Stamina
- Ez a kártya növeli az állóképességet 20-szal.

- Jinx
- Ez a kártya növeli a jinxeket 10-zel.

- Jinx
- Ez a kártya növeli a jinxeket 20-szal.

- Accio
- Ez a kártya növeli az accio varázslatot 10-zel.

- Double Jinx
- Ennek a kártyának a segítségével két jinxet varázsolhatsz egy időben.

- Silver Stamina Booster

VIII.8.1.3. Set 3

- Stamina
- Ez a kártya növeli az állóképességet 20-szal.

- Jinx
- Ez a kártya növeli a jinxeket 20-szal.

- Accio
- Ez a kártya növeli az accio varázslatot 10-zel.

- Jinx Cascade
- A jinx varázslatod szétválik több kisebb jinxre

- Magicus Extremos
- Ez a kártya növeli a Magicus Extremos időtartamát 10-zel.

- Friendship
- Ennek a kártyának a segítségével, ha az egyik barátod mellé állsz, regenerálódik az életed.

- Gold Jinx Booster

VIII.8.1.4. Set 4

- Jinx
- Ez a kártya növeli a jinxeket 20-szal.

- Accio
- Ez a kártya növeli az accio varázslatot 20-szal.

- Triple Jinx
- Ennek a kártyának a segítségével három jinxet varázsolhatsz egyidőben.

- Transfigure Stamina
- Minden kártya kitartásnövelő lesz.

- Magicus Extremos
- Ez a kártya növeli a Magicus Extremos időtartamát 10-zel.

- Bertie Bott's Bean Pouch Gold Booster

VIII.8.1.5. Set 5

- Accio
- Ez a kártya növeli az accio varázslatot 20-szal.

- Ricochet Jinx
- Ezen kártya használatával több célpontot jinxelhetsz egyszerre.

- Magicus Extremos
- Ez a kártya növeli a Magicus Extremos időtartamát 10-zel.

- Chinese Fireball Dragon Hide
- Ez a kártya megvéd a hosszú tűzsebzésektől.

- Accio
- Ez a kártya növeli az accio varázslatot 20-szal.

- Magicus Extremos
- Ez a kártya növeli a Magicus Extremos időtartamát 20-szal.
- Silver Accio Booster

VIII.8.2. Hermione kártyái

VIII.8.2.1. Set 1

- Magicus Extremos
- Ez a kártya növeli a Magicus Extremos időtartamát 10-zel.

- Magicus Extremos
- Ez a kártya növeli a Magicus Extremos időtartamát 10-zel.

- Magicus Extremos
- Ez a kártya növeli a Magicus Extremos időtartamát 10-zel.

- Accio
- Ez a kártya növeli az accio varázslatot 10-zel.

- Accio
- Ez a kártya növeli az accio varázslatot 10-zel.

- Friendship
- Ennek a kártyának a segítségével, ha az egyik barátod mellé állsz, regenerálódik az életed.

- Gold Magicus Extremos Start Booster

VIII.8.2.2. Set 2

- Magicus Extremos
- Ez a kártya növeli a Magicus Extremos időtartamát 20-szal.

- Magicus Extremos
- Ez a kártya növeli a Magicus Extremos időtartamát 20-szal.

- Accio
- Ez a kártya növeli az accio varázslatot 10-zel.

- Accio
- Ez a kártya növeli az accio varázslatot 20-szal.

- Herbology
- Ez a kártya erősíti a herbivicous varázslatot.

- Stamina
- Ez a kártya növeli az állóképességet 10-zel.

- Gold Magicus Extremos Booster

VIII.8.2.3. Set 3

- Magicus Extremos
- Ez a kártya növeli a Magicus Extremos időtartamát 20-szal.

- Accio
- Ez a kártya növeli az accio varázslatot 20-szal.

- Transfigure Stamina
- Minden kártya kitartásnövelő lesz.

- Stamina
- Ez a kártya növeli az állóképességet 10-zel.

- Jinx
- Ez a kártya növeli a jinxeket 10-zel.

- Double Jinx
- Ennek a kártyának a segítségével két jinxet varázsolhatsz egyidőben.

- Gold Accio Booster

VIII.8.2.4. Set 4

- Accio
- Ez a kártya növeli az accio varázslatot 20-szal.

- Transfigure Jinx
- Az összes kártya a jinxeket fogja növelni.

- Stamina
- Ez a kártya növeli az állóképességet 10-zel.

- Jinx
- Ez a kártya növeli a jinxeket 10-zel.

- Ricochet Jinx
- Ezen kártya használatával több célpontot jinxelhetsz egyszerre.

- Jinx
- Ez a kártya növeli a jinxeket 10-zel.

VIII.8.2.5. Set 5

- Perfect Cast
- Irányítja a charmot.

- Jinx
- Ez a kártya növeli a jinxeket 20-szal.

- Triple Jinx
- Ennek a kártyának a segítségével három jinxet varázsolhatsz egyidőben.

- Transfigure Magicus Extremos
- Minden kártya a Magicus Extremos varázslatot erősíti.

- Jinx
- Ez a kártya növeli a jinxeket 20-szal.

- Bertie Bott's Bean Pouch Gold Booster

VIII.8.3. Ron kártyái

VIII.8.3.1. Set 1

- Jinx
- Ez a kártya növeli a jinxeket 10-zel.

- Jinx
- Ez a kártya növeli a jinxeket 10-zel.

- Jinx
- Ez a kártya növeli a jinxeket 10-zel.

- Friendship
- Ennek a kártyának a segítségével, ha az egyik barátod mellé állsz, regenerálódik az életed.

- Transfigure Jinx
- Az összes kártya a jinxeket fogja növelni.

- Double Jinx
- Ennek a kártyának a segítségével két jinxet varázsolhatsz egyidőben.

- Bertie Bott's Bean Pouch Gold Booster

VIII.8.3.2. Set 2

- Jinx
- Ez a kártya növeli a jinxeket 20-szal.

- Jinx
- Ez a kártya növeli a jinxeket 20-szal.

- Transfigure Stamina
- Minden kártya a kitartást növeli.

- Blue Bertie Bott's Beans
- A beanek növelik a Magicus Extremos időtartamát.

- Ricochet Jinx
- Ezen kártya használatával több célpontot jinxelhetsz egyszerre.

- Stamina
- Ez a kártya növeli az állóképességet 10-zel.

VIII.8.3.3. Set 3

- Jinx
- Ez a kártya növeli a jinxeket 20-szal.

- Transfigure Magicus Extremos
- Minden kártya a Magicus Extremos varázslatot erősíti.

- Triple Jinx
- Ennek a kártyának a segítségével három jinxet varázsolhatsz egyidőben.
- Stamina
- Ez a kártya növeli az állóképességet 10-zel.

- Magicus Extremos
- Ez a kártya növeli a Magicus Extremos időtartamát 10-zel.

- Accio
- Ez a kártya növeli az accio varázslatot 10-zel.

- Gold Jinx Booster

VIII.8.3.4. Set 4

- Red Bertie Bott's Beans
- A beanek növelik az állóképességet.

- Jinx Cascade
- A jinx varázslatod szétválik több kisebb jinxre

- Stamina
- Ez a kártya növeli az állóképességet 10-zel.

- Magicus Extremos
- Ez a kártya növeli a Magicus Extremos időtartamát 10-zel.

- Accio
- Ez a kártya növeli az accio varázslatot 10-zel.

- Magicus Extremos
- Ez a kártya növeli a Magicus Extremos időtartamát 10-zel.

- Silver Stanima Booster

VIII.8.3.5. Set 5

- Jinx and Magicus Extremos
- Növeli a jinxet és a Magicus Extremos varázslatot is.

- Stamina
- Ez a kártya növeli az állóképességet 10-zel.

- Magicus Extremos
- Ez a kártya növeli a Magicus Extremos időtartamát 20-szal.

- Accio
- Ez a kártya növeli az accio varázslatot 10-zel.

- Jinx and Magicus Extremos
- Növeli a jinxet és a Magicus Extremos varázslatot is.

- Magicus Extremos
- Ez a kártya növeli a Magicus Extremos időtartamát 20-szal.

- Silver Magicus Extremos Booster

VIII.8.4. Quest cards
Ezeket a kártyákat az egyes pályákon szerezheted meg.

VIII.8.4.1. Set 1
Vanishing Cards, a következő helyeken:

- Hogwarts Exterior
- Herbology
- Forbidden Forest
- Moody's Challenges
- Prefects' Bathroom

VIII.8.4.2. Set 2
Egyedi holmi a következő szintekért:

- Hogwarts Exterior
- Herbology
- Forbidden Forest
- Moody's Challenges
- Prefects' Bathroom

VIII.8.4.3. Set 3
A sárkányszobrokért (Dragon Statues):

■ Hogwarts Exterior	Növeli Harry ellenállását az ütközé sekkel szemben az első Triwizard próbánál
■ Herbology	Növeli Harry ellenállását az ütközé sekkel szemben a második Triwi zard próbánál
■ Forbidden Forest	Dupla annyi beant kaphat Harry az első Triwizard próbánál
■ Moody's Challenges	Növeli Harry ellenállást a sebzések kel szemben, és növeli a jinx erejét
■ Prefects' Bathroom	Dupla annyi beant kaphat Harry a második Triwizard próbánál

VIII.8.5. Creature cards
Ezek a kártyák a különböző ellenséges kreatúrák ellen adnak bónuszokat.

VIII.8.5.1. Dugbog

■ Dugbog Jinx	A Dugbog ellen ad előnyt
■ Dugbog Orchideous	A Dugbog ellen ad előnyt
■ Dugbog Avifors	A Dugbog ellen ad előnyt
■ Dugbog Orbis	A Dugbog ellen ad előnyt
■ Dugbog	A Dugbog ellen ad előnyt

VIII.8.5.2. Salamander

■ Salamander Jinx	A Salamander ellen ad előnyt
■ Salamander Lapifors	A Salamander ellen ad előnyt
■ Salamander Inflatus	A Salamander ellen ad előnyt
■ Salamander Ebublio	A Salamander ellen ad előnyt
■ Salamander	A Salamander ellen ad előnyt

VIII.8.5.3. Erkling

■ Erkling Jinx	Az Erkling ellen ad előnyt
■ Erkling Pullus	Az Erkling ellen ad előnyt
■ Erkling Orbis	Az Erkling ellen ad előnyt
■ Erkling Melofors	Az Erkling ellen ad előnyt
■ Erkling	Az Erkling ellen ad előnyt

VIII.8.5.4. Skrewt

■ Skrewt Jinx	A Skrewt ellen ad előnyt
■ Skrewt Avifors	A Skrewt ellen ad előnyt
■ Skrewt Ducklifors	A Skrewt ellen ad előnyt
■ Skrewt Inflatus	A Skrewt ellen ad előnyt
■ Skrewt	A Skrewt ellen ad előnyt

VIII.8.5.5. Vampyr Mosp

■ Vampyr Mosp Jinx	A Vampyr Mosp ellen ad előnyt
■ Vampyr Mosp Vermiculus	A Vampyr Mosp ellen ad előnyt
■ Vampyr Mosp Orchideous	A Vampyr Mosp ellen ad előnyt
■ Vampyr Mosp Inflatus	A Vampyr Mosp ellen ad előnyt
■ Vampyr Mosp	A Vampyr Mosp ellen ad előnyt

IX. Fejezet - Harry Potter Quidditch World Cup

IX.1. Bevezető

A kviddics a varázslók sportja, és mint ilyen, természetszerűleg seprűkön repkedve teszik ezt. Leginkább a hoki, a foci és a kosárlabda keverékének lehetne tekinteni. A játékot egy 150 méter hosszú és 54 méter széles pályán játsszák, melynek mindkét végén három karika található, különböző magasságban, ezek testesítik meg a kapukat.

Ezekbe kell a játékosok egy speciális fajtájának eljuttatni a Quaffle nevű labdát – ez egy piros színű, 12 inch átmérőjű, bőrből varrt golyóbis. A Chaserek hárman vannak mindkét oldalon, az ő dolguk a pontszerzés, amiben az ellenfél védői (Beaterek) és kapusa (Keeper) természetesen igyekszik megakadályozni őket.

A csapat tagjai még a Beaterek, akiknek az a dolguk, hogy a Bludgereket terelgessék. Ez két hatalmas vasgolyó, amik megpróbálják a hozzájuk legközelebb levő játékosnak a legnagyobb kárt okozni, azaz lelökni a seprűjéről. A Beaterek dolga, hogy ütőikkel távol tartsák ezeket a szörnyeket saját csapattársaiktól, valamint, hogy egy megfelelő ütéssel az ellenfél játékosait lelassítsák velük.

A játékosok utolsó és egyben legfontosabb csoportja a Seekerek. Az ő dolguk nem más, mint a piciny arany golyócskát – a Golden Snitchet – elkapják, amivel azonnal véget is ér a meccs, és az azt elkapó játékos csapata kap 150 pontot. Sajnos ez nem ilyen egyszerű, mint ahogy le van írva, hiszen ez a kis labda nagyon gyorsan mozog, így elkapása igazi művészet.

IX.2. A főmenü

IX.2.1. Hogwarts
Az iskolai bajnokságba nevezhetsz be itt, lényegében az új játék kezdése. A négy ház közül választhatsz egyet, akikkel majd végigverheted a többieket. Mielőtt azonban meccset játszhatnál, végig kell csinálni a gyakorlásokat.

IX.2.2. World Cup
A világbajnokságon 8+1 csapat közül választhatsz, és azt kell győzelemre segítened. A World Cup menüpont csak akkor nyílik meg, ha megnyerted a házibajnokságot.

IX.2.3. Exhibition
Ennél a pontnál különálló meccseket játszhatsz mind a világbajnokságban szereplő, mind a Hogwartsi csapatokkal. Játszhatsz a számítógép ellen, de akár egy barátod ellen is, sőt még arra is van lehetőség, hogy barátoddal vállvetve harcoljatok a gép ellen.

IX.2.4. Inventory
A különböző beállítások helyei.

IX.2.4.1. Options
- ▶ Video — A játék kinézetét állíthatod be.
- ▶ Force Feedback — Erővisszacsatolás ki/be kapcsolása.
- ▶ Controll — A gombkiosztást variálhatod át.

IX.2.4.2. View Cards
Az összegyűjtött varázskártyákat nézheted meg egyenként.

IX.2.4.3. Remembrall
Új játékot kezdhetsz, illetve menteni és tölteni is itt tudsz.

IX.2.4.4. Special Moves
A játékban megnyitható speciális mozgások listáját találod itt.

- ▶ Volley 1
- ▶ Volley 2
- ▶ Volley 3
- ▶ Finbourgh Flick
- ▶ Dionysus Dive
- ▶ Sabryn Steal
- ▶ Chelmordiston Charge
- ▶ Speelman Steal
- ▶ D'Orazio Dive

IX.3. Irányítás

A játék nem rendelkezik túl bonyolult irányítási rendszerrel, hiszen alig kell hozzá néhány gombot használni. Attól függően, hogy kit irányítasz, az irányítás változik.

IX.3.1. Chaser
A csapat pontszerző embere. Vele a célterületen kapura tudsz dobni, passzolni is tud, valamint speciális mozgások kivitelezésében is ő a te embered. Ezek két részre oszlanak: a támadó és védekezőkre.

IX.3.2. Beater
Az ellenfél életét hivatott megkeseríteni. Ha behívod a Beatert, akkor ő elüti az egyik Bludgert, amit ezután te irányíthatsz a mozgásgombokkal. A cél az, hogy levadászd vele az ellenfelet.

IX.3.3. Seeker
A csapat legfontosabb embere – neki kell elkapni a Snithet. Ehhez tud turbózni, kanyarodni, valamint az ellenfelet is tudja löködni. Ha odaértél a kis aranygömbhöz, csak meg kell nyomnod az elkapás gombot és a Seeker már rá is veti magát.

IX.4. A meccs

A meccs kezdetén a bíró feldobja a Quafflet, majd egy-egy Chaser megy érte – értelemszerűen amelyik csapat megszerzi, az vezetheti fel az első támadást az ellenfél kapujára.

A sárga csillaggal jelzett személy a te Chasered, míg a kék az ellenfélé. Ha nála van a labda, kerülj mögé, majd szereld le. Ennek megtörténtével rohamozd meg az ellenfél kapuját.

Természetesen csapatjátékról lévén szó, nem érdemes egyedül ügyeskedni, érdemes a társakat is bevonni a mókába: passzolj! Az irányító megfelelő irányba való pozicionálásával tudod belőni a megfelelő égtájat, majd a passz gomb lenyomásával tudod érvényesíteni akaratod. Minél tovább nyomod a gombot, annál energikusabban hajítja el a játékos a labdát, így sokkal rövidebb idő alatt odaérhet csapattársadhoz, és az esélye kisebb, hogy útközben „fennakad" egy ellenfélen.

Néhány passz után elérkezel az ellenfél területére, ahol a lövés gombbal tudsz szerencsét próbálni és bevenni az opponens kapuk egyikét. Ebben a kapus akadályozhat meg azzal, hogy elkapja a labdát, esetleg az ellenfél Chaserei kiveszik a kezedből a labdát, ha nem vagy elég gyors, de még egy Bludger is eltalálhat, és kezdheted előről az egészet. Célozz tehát ügyesen, majd a lövés gomb minél hosszabb lenyomásával hajítsd el a labdát, így megfelelően gyors lesz ahhoz, hogy a kapus jó eséllyel ne tudja elérni.

A képernyő alján található a Golden Snitch csík, melynek a bal oldala érdekes számodra, hiszen ez mutatja a te részed. De miben is? Ha valamilyen érdekes mozdulatot produkálsz – passzolsz, speciális mozgást mutatsz be, lerázol valakit – a kis félgömb elindul jobbra, míg ha az ellenfél cselekszik így, az övé balra – így elkerülhetetlenül találkozni fognak valamikor, csak az a kérdés, hogy hol? Arra kell törekedned, hogy a találkozási pont minél inkább jobbra essék. Mikor megtörténik a nagy esemény, megjelenik a Snitch, te pedig megkapod a Seeker irányítását. Minél eredményesebb voltál a mozdulatok bemutatásában – azaz a jobb oldalon találkozott össze a két félgömb –, annál több turbóval tudsz a Snitch után eredni. Ekkor mindössze annyi a dolgod, hogy repülj a megadott útvonalon, a lehető legjobban követve azt, hiszen míg középen tartod a seprűdet, folyamatosan töltődik a turbód. Ha elérted a Snitchet, vége a meccsnek.

Addig azonban nem érdemes behozni a Snitchet, míg nem vagy biztos benne, hogy el tudod kapni, és így zsebre tudod vágni érte a 150 pontot – nem árt legalább ekkora előnyre szert tenni, mielőtt bejönne a kis arany golyóbis, mert ha netán az ellenfél kapná el, akkor sincs veszve semmi, hiszen neked még mindig több pontod van. Ehhez ügyesen kell manőverezned, szerencsére több dolog is segíti tevékenységedet.

Vannak speciális mozdulatok (Special Moves), amik szintén nagyban segítségedre lehetnek.

Egyik fajtájuk a Dodge mozdulatok, mint a neve is mutatja, arra való, hogy lerázd magadról az ellenfelet. Ekkor a játékos egy hirtelen „gázfröccsel" kilő, néhány méter előnyt szerezve ezzel. Alkalmas lehet még arra is, hogy az előtted repülő labdát gyorsabban elkapjad.

A következő speciális mozgás a szerelés (Tackle). Ezt akkor tudod megtenni az egyik Chasereddel, ha nincs nála a Quaffle – az ellenfél felé indítasz egy forgószélszerű képződményt, az pedig leblokkolja a játékost, te pedig elveheted a labdát. Alapvetően célkövető, ám te is tudod irányítani, ha esetleg nem a kívánt irányba haladna.

A harmadik fajta mozgás a lövés (Shoot). Ha az ellenfél célterülete fölött vagy, akkor tudod kivitelezni ezeket, eredményképpen pedig azt láthatod, amint játékosod megállíthatatlanul tör előre, és dob egy védhetetlen gólt.

Ha az ellenfél birtokolja a Quafflet, lehetőséged van ráirányítani egy Bludgert – ekkor a kép átvált és neked kell mozgatni a vasgolyót, úgy, hogy pontosan eltaláld a játékost.

Tipp: többnyire elég, ha lefelé húzod a kart, majdnem biztos, hogy el fogja találni.

Természetesen az is megesik, mikor rád irányítanak egy Bludgert. Ekkor a két csapattárs Beater megpróbálja távol tartani tőled, inkább kevesebb, mint több sikerrel, ezért neked kell ügyesnek lenned. Amíg üldöz a Bludger sajnos nem tudsz passzolni, ezért kénytelen vagy lerázni valahogy (ha a célterületen vagy, szerencsére kapura lőni azért tudsz). Itt jöhet jól egy megfelelő időben lenyomott Dodge gomb. Pár másodpercig üldöz a labda, majd automatikusan visszaáll a nézet és folytatódik a meccs a Quaffle hajkurászásával.

Egyetlen dolog maradt hátra, mégpedig a csapat speciális mozgása (Team Special Move). Amint sikerül megfelelően feltornáznod a Golden Snitch csíkodat, nemsokára megjelenik alatta a Team Special Move ikon, valamint a képernyőn egy nagy felirat is a tudtodra hozza ezt. Ekkor az ellenfél célterületén indított támadás egy látványos moziba megy át, ami minden csapatnál más – egy csak rá jellemező kombómozdulatot mutat be, a legvégén pedig keményen bevarrja a labdát a kapuba, illetve kapukba. A többes szám jogos, hiszen csapatja válogatja, vannak akik egyszerre három gólt is dobnak. Némelyik csapatnak csak egy illetve kettő gólt ér a TSM-je, ám az ő ellenfeleik Golden Snitch csíkja drasztikusabb mértékben esik vissza, hiszen ez a mozdulat erre is jó.

Tipp: minél több gólt dob egy csapat a TSM-mel, annál kevésbé van hatással az ellenfél csíkjára. Ez alapvetően meghatározza egy csapat taktikáját.

Nos, a szabályok nagyjából így alakulnak, nem mondható, hogy nagyon bonyolultak lennének, lépjünk tovább az egyéb dolgokra, ismerkedj meg a Hogwartszal, szeretett iskoláddal.

IX.5. A Hogwarts

A Hogwarts – a varázslótanoncok egyik leghíresebb iskolája. Kezdésnél Oliver Wood és Harry Potter kalauzol körbe, és magyarázza el a kviddics rejtelmeit. Miután ezt végighallgattad, választhatsz egyet a négy házicsapat közül, és máris kezdődik a tényleges játék.

Először hat gyakorlópályát kell megcsinálnod, hogy továbbmehess a házimeccsekre, majd a bajnokságot megnyerve jogot szerezz a világkupára való kijutásra – persze csak nézőként.

IX.5.1. Training Exercises

A játékban lévő alapvető fontosságú mozdulatokat gyakorolhatod be itt, hat részre van osztva, melyek a következők:

IX.5.1.1. Exercise 1: Passing

A passzolás minden csapatjáték alapja, így természetesen itt is. Kezdésnél három Chasert irányíthatsz, velük törsz az ellenfél kapuja felé – ki is kell használnod mindhármukat, folyamatosan játékban kell tartani a golyót, nem csak azért, hogy kisebb legyen az ellenfél esélye az elvételre, de azért is, mert így hathatósan növelhető a Golden Snitch csík.

A gyakorlásnál a két társad melletted halad, és egy zöld gyűrűt láthatsz magad és az emberek között. Pontosan ezen keresztül kell átpasszolnod nekik a labdát, mert ha nem így teszel, 10 másodperces büntetőidőt kapsz, ami a pálya végi értékelésnél szomorúan veszi ki magát. Összesen 10 sikeresen végrehajtott passzot kell produkálni, lehetőleg minél kevesebb idő alatt.

Tipp: minél közelebbről passzolj és minél nagyobb erővel, így minimális az esélye, hogy eltéveszted a célt. A dobás erejének nagyságát a gomb folyamatos nyomva tartásával tudod beállítani.

Ha sikerült mind a 10 passz, egy értékelőt kapsz, ahol felszámolják az esetleges büntetőidőket, valamint összegzik a teljesítményed. Ha nem hagytál ki sok gyűrűt, és viszonylag gyors voltál, kapsz egy Quidditch Cardot (Kártya), aminek a gyűjtögetésével különböző extrákat nyithatsz meg.

Tipp: bármennyiszer újrapróbálhatod ezeket a gyakorlatokat, és minél jobb időt érsz el, annál több kártyát kapsz.

IX.5.1.2. Exercise 2: Tackle & Shoot

Egy Edgar Cloggs nevű úriembernél van a Quaffle, ő egy helyi kviddics kiválóság, ami meg is látszik a stílusán! A lényeg, hogy le kell szerelned, majd a kapu felé rohanva gólt dobnod.

Tehát kezdésnél nála van a golyó és körbe-körbe repked. Repülj felé, majd nyomd meg az akció gombot, mire játékosod nagy lendületet vesz és „ráüszik" az ellenfélre, majd jó esetben le is szereli, és vígan robog tovább a Quaffleval. Természetesen nem ilyen egyszerű a dolog, hiszen el is kell jutni a kapuig, amit Edgar nem fog hagyni – ki kell cselezned, különböző manőverekkel, hogy le tudd rázni magadról. Amint az ellenfél területén vagy, nyomd meg a lövés gombot, majd tarts célra – jó esetben gól születik.

Tipp: minél hosszabban nyomod a lövést, annál nagyobb lesz az intenzitása.

Ha Edgarnak sikerül visszavennie a labdát, 10 másodperc büntetőidőt kapsz!

Amennyiben gólt dobsz, vagy leszerel, kezdődik az egész előröl, azaz újra meg kell szerezned a bogyót, és gólt kell dobnod. A gyakorlat akkor ér véget, ha sikerült három gólt dobnod.

Tipp: ha Cloggs beállna a kapu elé, akkor húzd el a másik irányba a kart, így már egy másik karikára célzol és nagy valószínűséggel nem fog odaérni, mire te elhajítod a labdát.

IX.5.1.3. Exercise 3: Seeker

A legszórakoztatóbb része a játéknak, mikor a Seekerrel el kell kapni a Golden Snitchet. Egy kis golyóról van szó, mely iszonyatos sebességgel csapong ide-oda, így elkapása igen nagy ügyességet kíván. A te feladatod az, hogy a játékost rajta tartsad a golyóbis által húzott kondenzcsíkon, így követve azt. Az akció gombbal tudsz turbózni, minek hatására a játékos belehúz és még nagyobb erővel próbálja utolérni a labdát – ám természetesen a turbó mértéke limitálva van – ezt a bal oldalon láthatod. Ha elfogyott, még inkább kell törekedned arra, hogy a kondenzcsíkon tartsd a seprűt, hiszen ekkor töltődik a turbó. Ha utolérted a Snitchet, nyomd meg az elkapást, és kis szerencsével már végeztél is.

IX.5.1.4. Exercise 4: Beaters and Bludgers

Ez már egy kicsit bonyolultabb lesz. Az egyik Chasert irányítod, a két oldalon pedig a Beaterek vannak. A pályán 10 célpont található, amelyeket Bludgerrel kell megsemmisíteni, ehhez nem kell mást tenned, csak mikor meghallod a figyelmeztető hangot, aktiválni a vasgolyót, majd a célra irányítani azt.

Tipp: többnyire elegendő lefelé húzni az irányítót.

IX.5.1.5. Exercise 5: Special Moves

Nagyon hasonlít a kettes gyakorlatra, ugyanúgy Edgar Cloggs ellen kell küzdeni, ám a sima szerelés helyett itt Special Moves-eket kell alkalmazni

A meccsen, folyamatosan növelve a Golden Snitch csíkot kapsz újabb és újabb lehetőséget a Special Movesok bemutatására, ezek ikonját a képernyő bal oldalán láthatod.

Itt a gyakorláson megkapod egyből őket, és amint elhasználtad, újra kapsz belőlük – ám egy meccsen nem árt takarékoskodni velük.

Tipp: minél jobban játszol, annál több Special Moves lehetőséget kapsz.

Edgar körbe-körbe repked ismét, neked közel kell menned hozzá, majd használni a speciális mozgást, mire egy hurrikánszerű képződmény indul meg felé, és elveszed tőle a labdát. Fordulj meg és törj a kapu felfelé – összesen három gólt kell dobnod.

Tipp: kerüld el Edgar „forgószeleit", hiszen mindegyik amelyik eltalál, 10 másodperc büntetést jelent.

IX.5.1.6. Exercise 6: Combos

Kicsit hasonlít a passzolgatás gyakorlásához, ám itt nem kell leszerelned senkit, hiszen csak a három Chasered van a pályán. A pálya egy távolabbi részéből indulsz, majd hiába dobsz gólt, ha előtte nem csináltál néhány passzot – így nem ér. A passzokat is úgy kell összefűzni egymással, hogy közöttük ne teljen el három másodpercnél több idő, mert akkor megszakad a lánc, és kezdheted előröl.

Tipp: érdemes először a Gryffindor csapattal próbálkozni, nekik vannak a legjobb Chasereik.

IX.5.2. A Hogwarts Quidditch Kupa

Amint kiválasztod a csapatod, máris jöhetnek a gyakorlatok, és ha ezekkel megvagy, mind a három másik házzal kell játszanod egy meccset.

Tipp: Madame Hoochera kattintva tudsz gyakorolni.

Ha megnyerted mind a három meccset, nagy valószínűséggel a házikupát is a magadénak tudhatod, így megszerezted a jogot, hogy kijuss a világbajnokságra, ami a gyakorlatban annyit tesz, hogy már nemzetközi csapatokat is választhatsz, hogy hozzásegítsd őket a világkupa megnyeréséhez.

Tipp: mind a négy házzal érdemes megnyerni a házikupát, mert csak így tudod megszerezni az összes kártyát.

IX.5.3. A csapatok

A Hogwartsban négy csapat választható, természetesen a négy ház mindegyikének legjobbjai.

IX.5.3.1. Gryffindor

A legalapabb csapat, érdemes velük kezdeni, hiszen igaz, hogy semmiben sem túl jók, viszont nincsenek is hátrányaik, sőt a Chasereik egészen kiválóak – remekül passzolnak.

- Mez: Vörös arany csíkokkal
- Stadion: Hogwarts
- Seeker: Harry Potter
- Chaserek: Katie Bell, Angelina Johnson, Alicia Spinnet
- Keeper: Oliver Wood
- Beaterek: Fred Weasley, George Weasley

Csapat speciális mozgása: Az egyik Chaser elhúz, majd jön a két Weasley és egymás között ütögetik a labdát oda-vissza, majd irgalmatlanul bevágják a kapuba, úgy, hogy a védőnek esélye sincs. 10 pontot ér.

IX.5.3.2. Ravenclaw

Kezdőknek nem ajánlott csapat, hiszen nagyobb hozzáértést igényelnek, ám jó kezekben meglehetősen veszélyes ellenfelek, köszönhetően a kemény speciális mozgásuknak!

- Mez: Kék, barna csíkokkal
- Stadion: Hogwarts
- Seeker: Cho Chang
- Chaserek: Randolph Boon, Roger Davies, Jeremy Stratton
- Keeper: Grant Page
- Beaterek: Duncan Ingleby, Jason Samuels

Csapat speciális mozgása: a három Chaser felrepül az égbe, kék kondenzcsíkoz húzva maguk után, majd lecsapnak – a meglepődött védők nem tudnak mit kezdeni velük, ők pedig háromszoros gólt szereznek. (30 pont)

IX.5.3.3. Hufflepuff

A legszerényebb képességű csapat, nincs igazán kiemelkedő stílusuk. Csak fanatikusoknak!

- Mez: Sárga, fekete csíkokkal
- Stadion: Hogwarts
- Seeker: Cedric Diggory
- Chaserek: Tamsen Appleby, Heidi McAcvoy, Malcolm Priest
- Keeper: Herbert Fleet
- Beaterek: Maxine O'Flanagan, Antony Rickett

Csapat speciális mozgása: Sajnos elég gyenge és csak egy gólt dobnak, ám az ellenfél Golden Snitch Bar-jára elég jó hatással van. (10 pont)

IX.5.3.4. Slytherin

Szintén problémás csapat, köszönhetően a katasztrofális passzaiknak. Védekezésben viszont verhetetlenek!

- Mez: Zöld, ezüst csíkokkal
- Stadion: Hogwarts
- Seeker: Draco Malfoy
- Chaserek: Marcus Flint, Warren Montague, Adrian Pucey
- Keeper: Miles Bletchley
- Beaterek: Lucina Bole, Peregrine Derrick

Csapat speciális mozgása: Elég brutális mozdulat, hiszen támadásuknál mindenkit letarolnak, még a kapust is, majd bevágnak két gólt. (20 pont)

IX.6. A Világbajnokság

Miután megnyerted először a házikupát, nevezhetsz a világbajnokságon. Összesen kilenc csapat közül választhatsz, ezekből azonban csak nyolc áll rendelkezésedre kezdésnél – Bulgáriát elő kell csalogatni. A csapatválasztás után a nehézségi fokozat belövése következik:

IX.6.1. A nehézségi fokozatok

IX.6.1.1. Comet 260

„A Comet Trading Company terméke ez a seprű, melyben a 260 a cég fennállásának éveire utal."

Ez a nehézségi fok egy szinten van a házikupával, sok kihívásra nem kell tehát számítani.

IX.6.1.2. Nimbus 2000

„A Nimbus Racing Broom Company terméke. Egy megbízható, remek termék, amely nagyon jól fordul, ám kezdőknek nem ajánlott!"

Valójában azonban még ez sem igazi kihívás, ha az előzőekben gyakoroltál eleget. A későbbi meccseken azonban már igen szépen kell játszanod, hogy megtöltsd a Golden Snitch csíkot, különben nehéz dolgod lesz a Snitch elkapásánál. Ennek a nehézségi foknak a kiválasztásához 15 kártyára van szükséged.

IX.6.1.3. Nimbus 2001

„A Nimbus Racing Broom Company cég csúcsterméke. Hihetetlen sebességre képes, ami a Nimbus 2001-et a világ élvonalába emeli."

A dolog itt kezd érdekessé válni, passzaidat már nem lehet csak úgy vaktában ellőni, hiszen az ellenfél simán megszerzi az eltévedt labdát, gyorsnak és ügyesnek kell lenned, ha eredményt akarsz elérni. Ennek a nehézségi foknak a kiválasztásához 35 kártyára van szükséged.

IX.6.1.4. Firebolt

„A seprűk királya. Minden alkatrészét az aerodinamika szabályainak megfelelően tervezték meg, ami a Fireboltnak hihetetlen rugalmasságot kölcsönöz." A legnehezebb fokozat, itt már valóban tudni kell az apró trükköket is – ám ha sikeresen szerepeltél az előző nehézségi fokozatban, itt is érvényesülni tudsz majd. Ennek a nehézségi foknak a kiválasztásához 50 kártyára van szükséged.

Miután megvagy a kiválasztással, láthatod a meccstáblát, ahol a piros pajzs szimbolizál téged – láthatod ki-kivel fog megküzdeni az első körben. A meccs után ugyanitt tudod megnézni, hogy ki- ki ellen nyert, illetve hány ponttal.

Összesen 18 forduló van, minden csapattal kétszer játszol, ám a 6. és a 13. forduló kimarad, hiszen ezt saját magaddal játszanád. Utolsó körben Bulgáriával játszol, és ha őket is elvered, tied a világkupa! Ez még azonban nem minden, ha meg akarsz szerezni minden kártyát, mindegyik csapatot a világbajnokság megnyerésére kell ösztönöznöd!

IX.6.2. Csapatok

IX.6.2.1. Australia

A házibajnokságban szereplő Griffindorhoz hasonlóan Ausztrália sem emelkedik ki semmiben különösen, ezért kezdőknek jó választás lehet, hiszen hibáik sem nagyon vannak.

- Mez: Sárga-zöld
- Stadion: Egy hatalmas kanyon
- Seeker: Ebunga
- Chaserek: Mathew Eschunga, Kenneth Hastings, Maria Montine

Csapat speciális mozgása: A víz erejét kihasználva, seprűiken mintegy szörfözve törnek a kapu felé, ahol két gólt is bevágnak. (20 pont)

IX.6.2.2. Bulgari

Megszerzésükhöz 65 kártyát kell összegyűjteni, ennek tekintetében Bulgária az egyik legjobb csapat. Kiválóan passzolnak, a Chaserek lehetetlen formációban közlekednek, nagyon kell velük vigyázni!

- Mez: Vörös
- Stadion: Egy szikla fölött
- Seeker: Viktor Krum
- Chaserek: Vasali Dimitrov, Clara Ivanova, Alexi Levski
- Keeper: Zograf
- Beaterek: Volkov, Vulchanov

Csapat speciális mozgása: Krum elcsalja az ellenfél Seekereit, míg a sajátjai a kapu közelében iszonyatos pusztítást végeznek, ezzel két gólt szerezve. (20 pont)

IX.6.2.3. England

Egy teljesen átlagos csapat, semmi kiugró képességgel.

- Mez: Piros fehér kockás
- Stadion: Egy angol kastély
- Chaserek: Keaton Fligny, Avery Hawksworth, Edrick Vospar
- Beaterek: Whitney

Csapat speciális mozgása: az angolok fociszeretetét demonstrálandó, a Chaserek lábbal kergetik a labdát, passzolgatnak egy kicsit, majd bevágják a kapuba. (10 pont)

IX.6.2.4. France

A csapat szinte csak hölgyekből tevődik össze – sajnos passzaik nem a legfolyékonyabbak.

- Mez: Kék
- Stadion: Egy márványos terület
- Seeker: Pelletier
- Chaserek: Hildegard a Lafarge, Matilda Mallard, Josephine Marat

Csapat speciális mozgása: néhány passz után egy-két akrobatikus seprűmutatvány, majd pedig következik a gól. (10 pont)

IX.6.2.5. Germany

Az átlagnál jobb csapat, bár kezelésük igen nagyfokú precizitást igényel, ezért csak haladóknak ajánlott a választásuk.

- Mez: Sötétszürke-kék
- Stadion: A Fekete Erdőben
- Seeker: Bryce
- Chaserek: Kirsten Blake, Igor Brandt

Csapat speciális mozgása: ismét előtérbe kerül a foci: egy szöktetés után kegyetlenül bevágják, majd még be is fejelik a bőrt. (20 pont)

IX.6.2.6. Japan

Jó passzok, ügyes fordulások, és remek speciális mozgás jellemzi a japán válogatottat, ami egy kiváló csapattá teszi őket.

- Mez: Meghatározhatatlan
- Stadion: egy hatalmas japán erőd
- Seeker: Watanabe
- Chaserek: Noriyuki Sato, Yoshihiro Suzuki, Ryotaro Tanaka
- Beaterek: Takahashi

Csapat speciális mozgása: a leglátványosabb speciális mozgás. Az első ember csinál egy orsót, majd előre adja, passzolgatnak párat, majd egy hatalmas ollóval a kapuba repítik. (20 pont)

IX.6.2.7. The Nordic Team

Erős, robosztus felépítésű emberekből áll, ám ez egyúttal azt is jelenti, hogy meglehetősen lassúak. Egy gyors csapat ellen nehéz dolguk van.

- ▶ Mez: nagy orkándzseki
- ▶ Stadion: Leginkább jég és hó
- ▶ Seeker: Lundstrom
- ▶ Chaserek: Olaf Anderson, Lou Gustafson, Peter Hanson
- ▶ Beaterek: Peterson

Csapat speciális mozgása: ahogy Ausztráliának a víz, az angoloknak a foci, úgy a skandinávok természetesen a jég a meghatározó motívum az akciójukban. Két gólt ér. (20 pont)

IX.6.2.8. Spain
A legjobban passzoló csapat! Kiválóan játékban tudják tartani a labdát, amivel igencsak megnövelik esélyüket a Snitch elkapására.

- ▶ Mez: Sárga-piros
- ▶ Stadion: egy hatalmas aréna
- ▶ Chaserek: Cartire, Garcia, Librong

Csapat speciális mozgása: néhány akrobatikus mutatvány után bevágják a labdát. (10 pont)

IX.6.2.9. USA
A leggyengébb csapat. Talán nem véletlen, hogy soha nem nyertek még világbajnokságot.

- ▶ Mez: Sötétkék
- ▶ Stadion: Halloween
- ▶ Chaserek: Shiani Fredole, Robert Green, Debbie Monts
- ▶ Beaterek: Kersinski

Csapat speciális mozgása: Egy remek, kosárlabdás támadás utáni gól. (10 pont)

IX.7. Queerditch Marsh

Miután megnyerted a világkupát egyszer, választhatóvá válik a Queerditch Marsh pont is. Ezt a játékot tekintik a kviddics ősének.

Itt csak a Hogwartsból választhatsz csapatot magadnak, majd a nehézségi szint belövése után kezdődik is a meccs. A legérdekesebb az az egészben, hogy lényegi különbség szinte semmi nincs ez és a másik játék között.

Egy szép új stadionban játszódik a meccs, melyet alul egy kis folyó szel keresztül – persze ez nem sok mindenkit érdekel, hiszen maga a játék a levegőben zajlik. Ezenkívül egy újfajta zene szól alatta, ám a meccs folyamatáról és főleg az alkalmazandó taktikáról semmi különös nem mondható el: ugyanaz, mint a normál játékban.

IX.8. Varázskártyák

A játékban összesen 104 összegyűjthető kártya található, melyeket a különböző jó eredményekért kapsz meg.

Amint megszerzel egy kártyát, ezt megnézheted a tárgylistádban (Inventory – View Cards). Sajnos zoom funkció nincs, így csak távolról gyönyörködhetsz bennük.

Tipp: ha egy kártyát nem tudnál megszerezni, hagyd, és majd nézz vissza később rá, akkor bizonyára menni fog már!

Tipp: a leggyorsabb megszerzése az összes kártyának a következő: csinálj minden gyakorlaton iskolarekordot (School Record), nyerd meg a Hogwarts kupát mind a négy házi csapattal, majd a világbajnokságot mind a kilenc válogatottal. Ekkorra már majdnem az összes lap nálad van, csak néhányra kell figyelmet fordítanod.

IX.8.1. A kártyák megszerzése
A következő kártyákat a világbajnokságon való részvétel közben tudod megszerezni.

IX.8.1.1. Germany

1. Stadion
   - ▶ Győzd le a németeket a saját pályájukon
2. Csapat fotó
   - ▶ Győzd le a németeket a saját pályájukon
3. Csapat speciális mozgása
   - ▶ Szerezz 15 gólt egy meccs alatt
   - ▶ Találj el egy Chasert háromszor a Bludgerrel
   - ▶ Nyerj meg egy meccset anélkül, hogy te kapnád el a Golden Snitchet.
4. Quidditch World Cup
   - ▶ Nyerd meg a világbajnokságot a németekkel

Tipp: a Team Special Move-ot elég könnyű megszerezni: szerezz 160 pontnyi előnyt, majd ezután nem kell több gólt lőnöd. Innentől kezdve csak passzolgass, hogy minél gyorsabban felmenjen a Golden Snitch csík – ekkor bejön a kis aranygolyó, amit hagyd, hogy az ellenfél kapjon el, ezzel máris teljesítettél a három kritériumból kettőt. A középső igazán nem nehéz, a játék során ahányszor lehetőséged van Bludgert használni, használd is ki.

IX.8.1.2. France

5. Stadion
   - ▶ Verd meg a franciákat a saját pályájukon
6. Csapat fotó
   - ▶ Verd meg a franciákat a saját pályájukon
7. Csapat speciális mozgása
   - ▶ Mind a három gyűrűbe lőj egy gólt
   - ▶ Lőj 15 gólt egy meccs alatt
   - ▶ Csinálj egy négyes kombót
8. Quidditch World Cup
   - ▶ Nyerd meg a világbajnokságot a franciákkal

Tipp: a Franciák Team Special Movejának megszerzése nem nehéz, ha már szereztél egy kis gyakorlatot a játékban. Az első kritérium könnyen teljesíthető, a másodiknál csak az a lényeg, hogy

folyamatosan támadj és meglegyen mind a 15 gól, a harmadik meg úgyis összejön útközben, ha már elég profin passzolgatsz.

IX.8.1.3. USA

9. Stadion
   ▶ Verd meg az USA-t a saját pályájukon

10. Csapatfotó
   ▶ Verd meg az USA-t a saját pályájukon

11. Csapat speciális mozgása
   ▶ Csinálj három speciális mozgást egy meccs alatt
   ▶ Csinálj egy hármas kombót
   ▶ Lőj 25 gólt a világkupában

12. Quidditch World Cup
   ▶ Nyerd meg a világkupát az USA-val

Tipp: három speciális mozgást könnyű összehozni, például, amikor az ellenfélnél van a labda, és ráindítod a hurrikánt. Ezután ha nálad a Quaffle, törj a kapura és passzolj háromszor, majd lőj gólt. Ezután már csak arra kell törekedned, hogy 25 gólt lőj az egész világbajnokság alatt, ami nem nehéz, hiszen akár egy meccs alatt is össze lehet hozni.

IX.8.1.4. Japan

13. Stadion
   ▶ Verd meg japánt a saját pályáján

14. Csapatfotó
   ▶ Verd meg japánt a saját pályáján

15. Csapat speciális mozgás
   ▶ Mindhárom gyűrűbe dobj egy gólt
   ▶ Csinálj egy négyes kombót
   ▶ Nyerj egy meccset kapott gól nélkül

16. Quidditch World Cup
   ▶ Nyerd meg a világkupát a japánokkal

Tipp: nagyon hasonló a Franciák Team Special Movejához, ám nem szabad gólt kapni egy meccs alatt. Comet 260-as fokozaton ezzel nem lehet probléma, az meg ugye nincs előírva, hogy milyen nehézségi fokozaton kell megcsinálni a kritériumokat.

IX.8.1.5. England

17. Stadion
   ▶ Verd meg az angolokat a saját pályájukon

18. Csapatfotó
   ▶ Verd meg az angolokat a saját pályájukon

19. Csapat speciális mozgása
   ▶ Csinálj egy kombót
   ▶ Csinálj három speciális mozgást egy meccs alatt
   ▶ Lőj 20 gólt a világkupán

20. Quidditch World Cup
   ▶ Nyerd meg a világkupát az angolokkal

Tipp: talán a legkönnyebben behozható TSM. Egy kombót csinálni annyi, mint egyet passzolni, majd onnan gólt lőni, tehát nem nagy kihívás. A három speciális mozgást szintén legegyszerűbben a speckó szerelésből lehet összehozni pillanatok alatt, valamint a 20 gól lövése sem okozhat problémát.

IX.8.1.6. Spain

21. Stadion
   ▶ Verd meg a spanyolokat a saját pályájukon

22. Csapatfotó
   ▶ Verd meg a spanyolokat a saját pályájukon

23. Csapat speciális mozgás
   ▶ Szerezz 12 gólt egy meccsen
   ▶ Csinálj egy ötös kombót
   ▶ Nyerj meg egy meccset úgy, hogy csak a jobb oldali gyűrűbe lősz gólt

24. Quidditch World Cup
   ▶ Nyerd meg a világkupát a spanyolokkal

Tipp: 12 gólt lőni egy meccs alatt nem jelenthet problémát, az ötös kombó már annál inkább. Egészen a te kapudtól indítsd a passzolgatást, óvatosan, ám hatékonyan vezesd fel a játékosaidat, és figyelj, hogy ne ess ki a három másodpercből, mert különben megszakad a kombó. A végén be kell lőnöd, hogy elfogadja a gép. Az utolsó kritérium teljesítéséhez csak egy kis odafigyelés kell, hogy ne dobj másik karikába!

IX.8.1.7. Australia

25. Stadion
   ▶ Verd meg az ausztrálokat a saját pályájukon

26. Csapatfotó
   ▶ Verd meg az ausztrálokat a saját pályájukon

27. Csapat speciális mozgás
   ▶ Szerezz gólt egy kombó után
   ▶ Üss ki ötször egy Chasert a Bludgerrel
   ▶ Szerezz mindhárom gyűrűn keresztül gólt

28. Quidditch World Cup
   ▶ Nyerd meg a világkupát az ausztrálokkal

Tipp: passzolgass párszor, majd vágd be a labdát, így az első kritérium már teljesült is. A másodikhoz csak figyeld, hogy mikor van lehetőséged Bludgert indítani, ezután tedd ezt meg ötször és már meg is vagy. Az utolsóhoz meg csak egy kis odafigyelés kell, hogy mindhárom gyűrűn átdobj egy gólt.

IX.8.1.8. The Nordic Team

29. Stadion
▶ Verd meg a skandinávokat a saját pályájukon

30. Csapatfotó
▶ Verd meg a skandinávokat a saját pályájukon

31. Csapat speciális mozgás
▶ Lőj 15 gólt egy meccsen
▶ Üss ki egy Chasert háromszor Bludgerrel
▶ Lőj 25 gólt a világkupán

32. Quidditch World Cup
▶ Nyerd meg a világkupát a skandinávokkal

Tipp: az első és harmadik kritériumot akár egy meccs alatt is teljesítheted, semmi nehézség nincsen benne, a Chaser lecsapáshoz pedig csak azt kell figyelned, hogy mikor használhatsz Bludgert, elindítod, majd lefelé irányítod, így jó eséllyel el is találod. Ebből kell hármat csinálnod.

IX.8.1.9. Bulgaria

33. Stadion
▶ Verd meg a bulgárokat a saját pályájukon

34. Csapatfotó
▶ Verd meg a bulgárokat a saját pályájukon

35. Csapat speciális mozgás
▶ Csinálj egy hármas kombóból gólt
▶ Nyerd meg a meccset úgy, hogy nem rúgsz gólt
▶ Veszítsd el a meccset, de te szerezd meg a Snitchet

36. Quidditch World Cup
▶ Nyerd meg a világkupát a bulgárokkal

Tipp: A Bulgárok TSM-jét a legtrükkösebb megszerezni. Az első kritérium teljesítése nem jelenthet problémát, csak tartsd játékban a labdát, és a végén vágd be a gólt. A második kritérium már egy kicsit trükkösebb. Nem szabad engedned az ellenfélnek, hogy túl sok gólt dobjon, mert akkor hiába kapod el a Snitchet, veszíteni fogsz (emlékeztetőül: a Snitch 150 pontot ér), ám a Golden Snitch csíkot magasan kell tartanod, hogy mikor bejön az aranygolyó, neked legyen több turbód és nagyobb esélyed az elkapásra. A meccs elvesztése hasonló taktikát igényel, ám előbb meg kell engedni az ellenfélnek 16 gólnyi előnyt, hiszen neked kell elkapni a Snitchet, úgy hogy még utána vesztes is legyél. Tartsd játékban a labdát, hogy a csíkod felfelé araszoljon, és sok turbód legyen.

IX.8.1.10. Special

37. Comet 260
▶ Nyerd meg a világkupát Comet 260 szinten

38. Nimbus 2000
▶ Nyerd meg a világkupát Nimbus 2000 szinten

39. Nimbus 2001
▶ Nyerd meg a világkupát Nimbus 2001 szinten

40. Firebolt
▶ Nyerd meg a kupát Firebolt szinten

41. Ludo Bagman
▶ Nyerd meg a világkupát mind a négy nehézségi szinten

42. Queerditch Marsh
▶ Nyerd meg a világkupát

Ha megnyerted a világkupát, kapsz öt kártyát (Ludo Bagman, Queerditch Marsh, a saját csapatod kártyáját, a nehézségi fok kártyáját és a Bulgár stadion kártyáját), valamint közben még megcsinálhatod a saját csapatod TSM-jét is, valamint a csapatod stadionja és a fotóját is.

Miután egy csapattal megnyerted a világbajnokságot, kissé lelassul a kártyák szerzésének folyamata, ám az itt leírt módszerekkel gyorsan összeállíthatod, hogy milyen sorrendben érdemes haladni.

A következő kártyákat a házibajnokságban tudod megszerezni.

IX.8.1.11. Hufflepuff

43. Chasers
▶ Challenge One: Passing – csinálj csapatrekordot

44. Keeper
▶ Challenge Two: Tackle and Shoot – csinálj házrekordot

45. Beaters
▶ Challenge Three: Seeker – csinálj iskolarekordot

46. Seeker
▶ Challenge Five: Dodging & Special Move Tackle – csinálj csapatrekordot

47. Ház címer
▶ Challenge Six: Combos – csinálj házrekordot

48. Csapatfotó
▶ Nyerd meg a második meccset

49. Csapat speciális mozgás
▶ Lőj öt gólt egy meccs alatt
▶ Csinálj tíz sikeres passzt egy meccsen
▶ A meccs elején kapd el te a labdát először

50. Quidditch Cup
▶ Nyerd meg a kupát a Hufflepuffal

Tipp: az öt gól megszerzése nem túl nagy feladat, míg a tíz passz összehozása sem nevezhető annak. Elsőként elkapni a

labdát már kicsit trükkösebb, a lényeg, hogy jó időben kell megnyomni a kiugrás gombot, ekkor a játékos rástartol, és ő viszi el.

IX.8.1.12. Ravenclaw

51. Chasers
    - ▶ Challenge One: Passing – csinálj házrekordot

52. Keeper
    - ▶ Challenge Two: Tackle & Shoot – csinálj iskolarekordot

53. Beaters
    - ▶ Challenge Four: Beaters and Bludgers – csinálj csapatrekordot

54. Seeker
    - ▶ Challenge Five: Dodging and Special Move Tackle – csinálj házrekordot

55. Ház címer
    - ▶ Challenge Six: Combos – csinálj iskolarekordot

56. Csapatfotó
    - ▶ A második meccsen nyerj száz ponttal

57. Csapat speciális mozgás
    - ▶ Lőj 12 gólt a házikupában
    - ▶ Kapd el először a labdát kezdés után
    - ▶ Lőj öt gólt egy meccsen

58. Quidditch Cup
    - ▶ Nyerd meg a kupát a Rawenclawal

Öt gólt lőni egy meccsen nem nehéz, valamint a 12-t összehozni a bajnokság alatt – nos, az sem nevezhető annak. Elkapni kezdés után a labdát, mindössze időzítés kérdése (lásd: Hufflepuff).

IX.8.1.13. Gryffindor

59. Chasers
    - ▶ Challenge One: Passing – csinálj iskolarekordot

60. Keeper
    - ▶ Challenge Three: Seeker – csinálj csapatrekordot

61. Beaters
    - ▶ Challenge Four: Beaters & Bludgers – csinálj házrekordot

62. Seeker
    - ▶ Challenge Five: Dodging & Special Move Tackle – csinálj iskolarekordot

63. Ház címer
    - ▶ Nyerd meg az első meccset

64. Csapatfotó
    - ▶ Nyerd meg a harmadik meccset

65. Csapat speciális mozgás
    - ▶ Üldözd a Snitchet több turbóval, mint az ellenfeled
    - ▶ Csinálj tíz sikeres passzot egy meccsen
    - ▶ Lőj hat gólt egy meccs alatt

66. Quidditch Cup
    - ▶ Nyerd meg a kupát a Gryffindoral

Ahhoz, hogy nagyobb turbód legyen, mindössze annyi a dolgod, hogy rengeteget passzolsz, ettől felmegy a csíkod, és máris te indulsz az aranygömbért nagyobb eséllyel. Hat gólt lőni, valamint tíz passzot csinálni ezek után már semmiség.

IX.8.1.14. Slytherin

67. Chasers
    - ▶ Challenge Two: Tackle & Shoot – csinálj csapatrekordot

68. Keeper
    - ▶ Challenge Three: Seeker – csinálj házrekordot

69. Beaters
    - ▶ Challenge Four: Beaters & Bludgers – csinálj iskolarekordot

70. Seeker
    - ▶ Challenge Six: Combos – csinálj csapatrekordot

71. Ház címer
    - ▶ Nyerd meg az első meccset száz ponttal

72. Csapatfotó
    - ▶ Nyerd meg a harmadik meccset száz ponttal

73. Csapat speciális mozgás
    - ▶ Lőj hat gólt egy meccsen
    - ▶ Csinálj tíz sikeres passzot egy meccsen
    - ▶ Lőj 12 gólt a kupában

74. Quidditch Cup
    - ▶ Nyerd meg a kupát a Slytherinnel

12 gólt akár egy meccs alatt is össze lehet hozni, a tíz passz pedig egy kis odafigyeléssel szintén kivitelezhető.

IX.8.1.15. Special

75. Hogwarts (nyár)
    - ▶ Az első meccset nyerd meg 150 ponttal.

76. Hogwarts (tél)
    - ▶ A második meccset nyerd meg 150 ponttal.

77. Madam Hooch
    - ▶ A harmadik meccset nyerd meg 150 ponttal.

78. Edgar Cloggs
    - ▶ Gyűjtsd össze az összes kártyát, és automatikusan megkapod.

▶ Mind a 104 kártya összegyűjtésének titka: minden egyes
▶ TSM megszerzésével három másik kártyát kapsz automatikusan.

I. Melléklet – Az irányítás

Harry Potter and the Sorcerer's Stone - PC

Gomb	Cselekvés	Cselekvés repülésnél
W	Mozgás előre	Emelkedés
A	Balra fordulás	Balra fordulás
S	Mozgás hátra	Süllyedés
D	Jobbra fordulás	Jobbra fordulás
Bal egér gomb	Varázslás	-
Jobb egér gomb	Ugrás	Cikesz elkapás
Q	-	Gyorsítás
E	-	Lassítás

Harry Potter and the Sorcerer's Stone - Konzol

Cselekvés	PlayStation 2	Xbox	GameCube
Mozgás	Bal analóg kar	Bal an. kar	Analóg kar
Akció	X gomb	A gomb	A gomb
Varázslat 1	Négyzet	B gomb	B gomb
Varázslat 2	Háromszög	X gomb	X gomb
Varázslat 3	Kör gomb	Y gomb	Y gomb
Remembrall	Select	Select	Z gomb
Célzás	R1	Jobb ravasz	R gomb
Kameramozg.	Jobb an. kar	Jobb an. kar	C irányító
Szünet	Start	Start	Start

Harry Potter and the Chamber of Secret - PC

Gomb	Cselekvés	Cselekvés repülésnél
W	Mozgás előre E	melkedés
A	Oldalazás balra	Balra fordulás
S	Mozgás hátra	Süllyedés
D	Oldalazás jobbra	Jobbra fordulás
Bal egér g. v. Alt	Varázslás	Cikesz elkapás
Jobb egér g. v. Ctrl	Ugrás	Verekedés
Egér	Fordulás	Fordulás
Enter	Videó megszakítás	-

Harry Potter and the Chamber of Secret - Konzol

Cselekvés	PlayStation 2	Xbox	GameCube
Mozgás	Bal an. kar	Bal an. kar	Analóg kar
Akció	X gomb	A gomb	A gomb
Varázslat 1	Négyzet	B gomb	B gomb
Varázslat 2	Háromszög	X gomb	X gomb
Varázslat 3	Kör	Y gomb	Y gomb
Remembrall	Select	Select	Z gomb
Célzás	R1	Jobb ravasz	L gomb
Kameramozg.	Jobb an. kar	Jobb an. kar	R gomb
Szünet	Start	Start	Start

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban - PC

Gomb	Cselekvés	Cselekvés repülésnél
W	Mozgás előre	Gyorsítás
A	Oldalazás balra	Balra fordulás
S	Mozgás hátra	Lassítás
D	Oldalazás jobbra	Jobbra fordulás
Bal egér g.v. Alt	Varázslás	-
Jobb egér g. v. Ctrl	Ugrás	Szárnycsapás
Egér	Fordulás	Fordulás
Enter	Videó megszakítás	-

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban - Konzol

Cselekvés	PlayStation 2	Xbox	GameCube
Mozgás	Bal an. kar	Bal an. kar	Analóg kar
Akció	X gomb	A gomb	A gomb
Karakterváltás	Kör	B gomb	B gomb
Varázslat 1	Háromszög	X gomb	X gomb
Varázslat 2	Négyzet	Y gomb	Y gomb
Remembrall	Select	Select	Z gomb
Célzás	R1	Jobb ravasz	R gomb
Kameramozg.	Jobb an. kar	Jobb an. kar	C irányító
Szünet	Start	Start	Start

Harry Potter and the Goblet of Fire

Cselekvés	PS 2	Xbox	GC	PC
Mozgás	Bal an. kar	Bal an. kar	An. kar	Nyilak
Jinx varázslat	X gomb	A gomb	A gomb	X gomb
Magicus extremos	Kör gomb	B gomb	B gomb	S gomb
Accio varázslat	Háromszög	X gomb	X gomb	Z gomb
Charm varázslat	Négyzet	Y gomb	Y gomb	C gomb
Szünet	Start	Start	Start	Esc

Harry Potter Quidditch World Cup

Cselekvés	PS 2	Xbox	GC	PC
Mozgás	Bal an. kar	Bal an. kar	An. kar	Nyilak
Passz./öklelés	X gomb	A gomb	A gomb	Num5
Lövés	Kör gomb	B gomb	B gomb	Num6
Kikerülés	Háromszög	X gomb	X gomb	Num8
Bludger hívása	Négyzet	Y gomb	Y gomb	Num4
Csapat Spec. Mozg.	R1+L1	R+L	Z gomb	Enter
Szünet	Start	Start	Start	Esc

II. Melléklet – Csalások, kódok

Harry Potter and the Sorcerer's Stone - PC

Hatás Kód
Magasabb ugrás - *harrysuperjump*
Életerő visszatöltés - *harrygetsfullhealth*
Normál ugrás - *harrynormaljump*
XX bab szerzése - *givebeansXX*
XX fire seed szerzése - *giveseedsXX*
XX háziverseny pont szerzése - *givehousepoints*
Az összes kártya megszerzése - *giveallcards*
Láthatatlanság - *harrykoresh*
Mindenki megölése - *killall*
Kilépés - *quit*
Sebesség állítása - *setspeed*
Öngyilkosság - *killharry*
Debug mód be - *harrydebugmodeon*
Debug mód ki - *F7 billentyű*
Ha beléptél a Debug módba, akkor nyomd meg a ~ gombot és írd be a következőt:

„set engine.playerpawn bcheatsenabled true"

majd nyomd meg az Entert. Ezután a következőket tudod még aktiválni:

Falon való átlépés - *ghost*
Repülés - *fly*
Az előbbiek megszüntetése - *walk*

A Harry Potter kártya megszerzése
Szerezd meg mind a 24 kártyát és legyen legalább 250 babot, mikor legyőzöd Voldemortot.

Az ikrek vicce
Ha a játék során mind a négy alkalommal, mikor találkozol Freddel és George-dzsal, adsz nekik 25 babot, akkor miután megölted Voldemortot, láthatsz egy kis videót.

Könnyű kviddics meccs
Nehéz elkapni az arany cikeszt? Nem kell mást tenned, mint a játék indítóikonjára jobb gombbal klikkelni és a Tulajdonságokat választani, ott pedig a Kompatibilitás fület. Itt jelöld be, hogy Windows 98 módban fusson a játék, hogy 256 színt használjon, és hogy 640x480-as felbontásban jelenítse meg – ekkor a játék lényegesen lelassul, te pedig könnyen elkaphatod a fránya golyóbist.

Harry Potter and the Sorcerer's Stone – Konzol

A Nimbus 2000 megszerzése
Miután teljesítetted a repülés órát, automatikusan megkapod, így már ezzel is tudsz közlekedni a játékban.

Gyors kártyaszerzés
Minden éjjel és nappal járd végig az összes szinten az összes tantermet és kutasd végig az asztalokat. Egyesekben semmit nem fogsz találni, valamelyikben babokat, de némelyikben varázskártyát, sőt varázskártya csomagokat is! Ha így cselekszel, legkésőbb a negyedik napra már meg kell, hogy legyen 101 kártyád – ekkor már csak fel kell keresned egy tanulót, akinél cserélgethetsz, és begyűjtheted a hiányzó darabokat is.

Harry Potter and the Chamber of Secrets – PC

A Debug módba lépéshez tedd a következőt
Abban a könyvtárban, ahová installáltad a játékot, keresd meg a game.ini filet, és nyisd meg egy notepaddel (F3), majd keresd meg ezeket a sorokat:

[HGame.baseConsole]
bDebugMode=False
bUseSystemFonts=True

és változtasd meg ezekre:

[HGame.baseConsole]
bDebugMode=True
bUseSystemFonts=True

Ekkor a játékban a következőket tudod tenni:

Harry Potter and the Chamber of Secret - PC
Szintválasztás - *F4*
Teljes életerő - *F6*
Minden varázslat - *F9*
Szellem mód - *Delete*
Sebesség beállítása - *Page Up/Page Down*
Konzol előhívása - ~

Miután előhoztad a konzolt, a következő parancsokat írhatod be:

X darab Flobberworm Mucus-t kapsz - *set statusitemflobbermucus ncount X*
X darab Wiggentree Bark-ot kapsz - *set statusitemwiggenbark ncount X*
X darab Wiggen Well Potion-t kapsz - *set statusitemwiggenwell ncount X*
X darab babot kapsz - *set statusitemjelly ncount X*
X pontot ad a Gryffindor háznak * - *set statusitemgryffindorpts ncount X*
Kilépés - *quit*

* = Más házak nevét is beírhatod. Ezek: Slytherin, Hufflepuff és Ravenclaw

Majdnem végtelen életenergia
Abban a könyvtárban, ahová installáltad a játékot, keresd meg a game.ini filet és nyisd meg egy notepaddel (F3), majd keresd meg ezeket a sorokat:

fDamageMultiplier_Easy=1.2
fDamageMultiplier_Medium=2.0
fDamageMultiplier_Hard=3.0

És írd át ezekre:

fDamageMultiplier_Easy=0.0
fDamageMultiplier_Medium=0.0
fDamageMultiplier_Hard=0.0

Indítsd újra a játékot, és ellenfeleid gyakorlatilag nullát fognak rajtad sebezni.

Megjegyzés: Ne akkor írd át a sorokat, amikor fut a játék, mert az összeomláshoz vezethet!

Videók kikerülése
Ha már unod a játék elején az EA és a WB logokat, akkor keresd meg a game.ini filet és nyisd meg a notepaddal, majd keresd meg a következő sorokat:

[FrontEnd]
EASplashWaitTime=3
WBSplashWaitTime=3
LaunchCode=0

És írd át ezekre:

[FrontEnd]
EASplashWaitTime=0
WBSplashWaitTime=0
LaunchCode=0

Harry Potter and the Chamber of Secrets – Konzol

A Nimbus 2000 megszerzése
A második napon menj el a repülés órára, amit teljesíts B vagy annál jobb eredménnyel, ekkor megkapod ezt a remek seprűt, amivel szabadon repkedhetsz – de csakis az iskolán kívül!

Babzsákok
Ahhoz, hogy 200-zal több drazsét tudj felvenni, meg kell találnod ezeket a zacskókat.

Az egyiket a kastély harmadik emeletén találod egy zászló mögötti ládában, amit ektoplazma vesz körbe.

A másodikat akkor tudod felvenni, ha megtaláltál minden elveszett tárgyat és visszaszolgáltattad őket a jogos tulajdonosoknak. Az utolsótól kapsz egy kulcsot, ami az elkobzott tárgyak szobáját nyitja.

Végtelen bab
Menj ki a kastélyból és irányozd be azt a helyet, ahol a repülés óra van. Az alagút előtt találsz három furcsa növényt, amikre ha Flipendót nyomsz, akkor egy csomó babot adnak ki magukból. Ha abbahagynák, menj Madam Hoochehoz, majd térj vissza a növényekhez és folytasd a Flipendózást. Ha eleged van, menj el Fredék boltjába és költsd el a szerzeményeket – bármikor visszajöhetsz ide.

Végtelen pont
Miután megcsináltad az Incendio kihívást, kapsz 40 pontot. Ezután Ron elkezd beszélni hozzád: ekkor mentsd el az állást és lépj ki. A menüből töltsd vissza az állást, és lám: Flitwick professzor ismét 40 ponttal növeli a házad számát. Bármennyiszer megcsinálhatod ezt a trükköt.

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban – PC és Konzol

A PC és konzol verzióban is 10 kasztra bomlanak a kártyák, és ha egy kasztból összegyűjtöd az összeset, akkor a következő bónuszokat kapod értük:

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban – PC és Konzol

Az összes Beast kártya - *20 pont a Gryffindornak*
Az összes Vampire kártya - *20 pont a Gryffindornak*
Az összes Giant kártya - *20 pont a Gryffindornak*
Az összes Goblin kártya - *20 pont a Gryffindornak*
Az összes Wizard kártya - *Harry extra életet kap*
Az összes Witch kártya - *Hermione extra életet kap*
Az összes Quidditch kártya - *Harry extra életet kap*
Az összes Hag kártya - *Hermione extra életet kap*
Az összes Dragon kártya - *Ron extra életet kap*
Az összes Classical Beast kártya - *Ron extra életet kap*

Harry Potter Quidditch World Cup – PC és Konzol

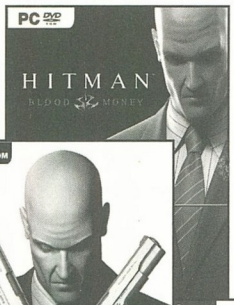
A következő behozható dolgok találhatóak a játékban:

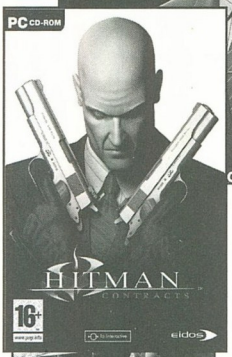
Nimbus 2000 - *Gyűjts össze 15 kártyát*
Nimbus 2001 - *Gyűjts össze 35 kártyát*
Firebolt - *Gyűjts össze 50 kártyát*
Bulgária csapata - *Gyűjts össze 65 kártyát*
Queerditch Marsh - *Nyerd meg a világkupát bármelyik csapattal*
Edgar Cloggs kártyája - *Gyűjtsd össze mind a 103 kártyát*

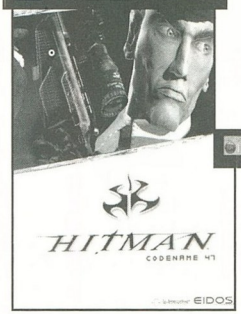
III. Melléklet – Harry Potter angol-magyar szótár

Accio	Invito
Acid Pops	Sav-a-jú cukor
Ancient Runas	Rúnatan
Anti-Disapparation Jinx	Dehoppanálás-gátló rontás
Apparate	Hoppanálni
Aquavirius Maggot	Vízfaló óriásféreg
Arithmancy	Számmisztika
Astronomy	Csillagászat
Auto-Answer Quill	Válaszgyártó penna
Babbling Beverage	Fecsegés Főzet
Banshee	Sikítószellem
Baruffio's Brain Elixir	Baruffio-féle Agyserkentő Elixír
Bat Bogey Hex	Rémdenevér rontás
Blast-Ended Skrewt	Durrfarkú Szurcsók
Blood Blisterpod	Vérhúzó varázsfrutti
Bludger	Gurkó
Boggart	Mumus
Bowtruckle	Bólintér
Bubble-Head Charm	Buborékfej-bűbáj
Buckbeak	Csikócsőr
Burrow	Odú
Butterbeer	Vajsör
Care of Magical Creatures	Legendás lények gondozása
Can	Kanna
Charm	Bűbáj
Charms	Bűbájtan
Cleansweap	Jólsep-R
Comet	Kométa
Conjuring Spell	Megjelenítő bűbáj
Crabbe	Crak
Cracker	Pukkantós Bonbon
Crookshanks	Csámpás
Crouch	Kupor
Curse	Átok
Defence Against the Dark Arts	Sötét Varázslatok Kivédése
Diagon Alley	Abszol út
Disapparate D	Ehoppanálni
Disillusionment Charm	Kiábrándító bűbáj
Divination	Jóslástan
Dumbledore's Army	Dumbledore Serege
Dungbomb	Trágyagránát
Eeylops Owl Emporium	Úklopsz Bagolyszalon
Entrail-expelling Curse	Kizsigerelő átok
Evanesco	Evapores
Expelliarmus	Capitulatus
Exploding Snap	Robbantós Snapszli
Extendable Ears	Telefül
Fainting Fancies	Tetszhalott tabletta
Fang	Agyar
Fanged Frisbee	Fogas frizbi
Fever Fudge	Lázralobbantó
Filch	Frics
Firebolt	Tűzvillám
Firewhisky	Lángnyelv Whisky
Flagrate	Pirocus
Flitterbloom	Suháncfű
Flobberworm	Futóféreg
Floo	Hopp Hálózat
Floo Powder	Hopp-por
Foe-Glass	Malíciamutató
Forbidden Forest	Tiltott Rengeteg
Fudge	Karamel
Furnunculus Cruse	Carbunculus Átok
Galleon	Galleon
Garrotting Gas	Garatgombóc gáz
Gillyweed	Varangydudva
Goblin	Kobold
Gobstone	Köpkő
Goyle	Monstro
Grawp	Gróp
Grim	Zordó
Grindylow	Kákalag
Grubbly-Plank	Suette-Polltz
Gryffindor	Griffendél
Headless Hat	Fejnyelő Fejfedő
Hedwig	Hedvig
Herbology	Gyógynövénytan
Hog's Head	Szárnyas Vadkan
Hogsmeade	Roxmorts
Hogwarts	Roxfort
Honeydukes	Mézesfalás
House elf	Házimanó
Hover Charm	Lebegésbűbáj
Howler	Rivalló
Hufflepuff	Hugrabug
Impediment Jinx	Hátráltató ártás
Imperturbable Charm	Páncélozó bűbáj
Incarcerous	Incarcerandus
Incendio	Piroinitio
Invisibility Cloak	Láthatatlanná tévő köpeny
Invisible Book of Invisibility	Láthatatlanság láthatatlan könyve
I solemnly swear I'm up to no good	esküszöm, hogy rosszban sántikálok
Jelly Legs	Gumiláb rontás
Jinx	Rontás
Kelpie	Kelpi
Kettleburn	Ebshont
Knarl	Acsarka
Kneazle	Murmánc
Knightbus	Kóbor Grimbusz
Knockturn Alley	Zsebpiszok köz
Knut	Knút
Kreacher	Sipor
Leaky Cauldron	Foltozott Üst
Legilimency	Legilimencia
Legilimens	Legilimentor
Lemon Drop	Citrompor
Leprechaun	Leprikón
Mad-Eye Moody	Rémszem Mordon
Magical Menagerie	Mágikus Menazséria
Marauders' Map	Tekergők Térképe

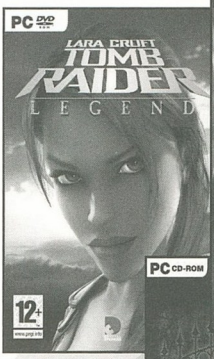
McGonagall, Minerva	McGalagony, Minerva
Mischief managed	Csíny letudva
Moaning Myrtle	Hisztis Myrtle
Monster Book of Monsters	Szörnyek szörnyű könyve
Moony	Holdsáp
Muggle	Mugli
Niffler	Orrontó furkász
Obliviator	Amneziátor
Owlery	Bagolyház
Padfoot	Tapmancs
Parselmouth	Párszaszájú
Peeves	Hóborc
Pensieve	Merengő
Pigwidgeon	Pulipinty
Pince	Cvikker
Poltergeist	Kopogószellem
Polyjuice	Százfűléfőzet
Porlock	Porlok
Portkey	Zsupszkulcs
Potions	Bájitaltan
Prongs	Ágas
Puking Pastille	Rókázó Rágcsa
Quaffle	Kvaff
Quality Quidditch Supplies	Kviddics a javából
Quibbler	Hírverő
Quidditch	Kviddics
Quirrel	Mógus
Ravenclaw	Hollóhát
Rennervate	Stimula
Riddikulus	Comiculissimus
Scabbers	Makesz
Secrecy Sensor	Subrosa Szenzor
Shrieking Shack	Szellemszállás
Skiving Snackboxes	Maximuláns termékcsoport
Slytherin	Mardekár
Slytherin, Salazar	Mardekár Malazár
Snape, Severus	Piton, Perselus
Sneakoscope	Gyanuszkóp
Snitch	Cikesz
Snivellus	Pipogyusz
Snuffles	Szipák
Sprout	Bimba
Stunner	Kábító átok
Stupefy	Stupor
Three Broomstick	Három Seprű
Time-turner	Előnyerő
Tom Marvolo Riddle	Tom Rowle Denem
Toothflossing Stringmints	Fogselyemcukorka
Transfigurations	Átváltoztatástan
Veela	Véla
Venomous Tentacula	Mérges csápfű
Waddiwasi	Exlukhopsz
Weasley Wizarding Wheezes	Weasley Varázsvicc Vállalat
Weird Sisters	Walpurgis Leányai
Werewolf	Vérfarkas
Whomping Willow	Fúriafűz
Wolfsbane Potion	Farkasölőfű főzet
Wormtail	Féregfark

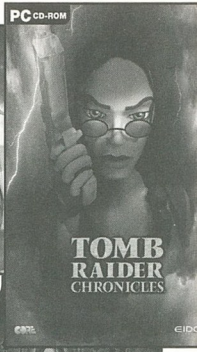


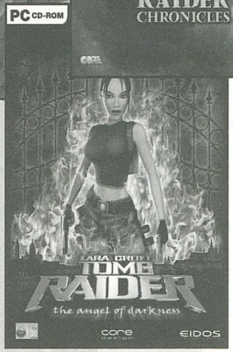




EGY PÁROS MELYET EM LEHET LEGYŐZNI. 2X2 PISZTOLY EGY KÖNYVBEN...







PC - PS2 - XB
GC - XB360

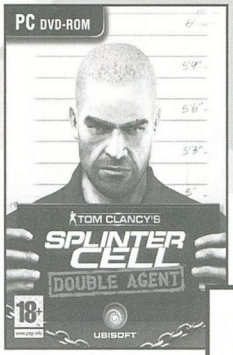
ELŐRENDELHETŐ!

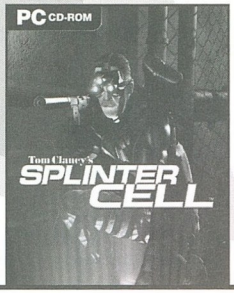
MEGJELENIK 2006 TELÉN

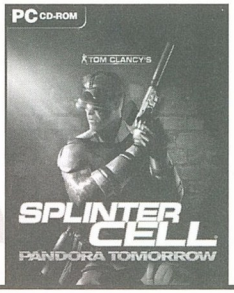
SAM FISHER AKCIÓBAN, EZÚTTAL MINDEN APRÓSÁGRA ÉS TRÜKKRE FÉNY DERÜL...

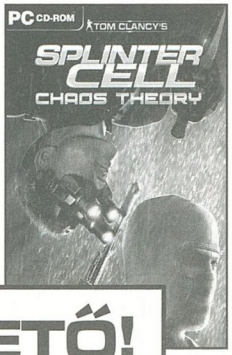
Tom Clancy's SPLINTER CELL

PC - PS2 - PS3 - XB - XB360 - GC - Wii









ELŐRENDELHETŐ!

MEGJELENIK 2006 TELÉN

JÁTÉKLEXIKON 2006-2007

- A legnyerőbb játékok 2006-ban
- Betekintés a jövőbe, a legjelentősebb játékok 2007-ben
- Leírás minden játékról, a legfontosabb információkkal
- A különböző játékkategóriák tematikus listája
- Referencia lista a legsikeresebb programokról
- Vásárlási lehetőségek ismertetése

A legteljesebb összefoglalás a megjelent játékokról, PC és konzol fronton, egy szinte teljes lexikon a 2007-es évre.

PC - PS2 - PS3 - XB - XB360 - GC - Wii - PSP - DS - GBA

ELŐRENDELHETŐ!

MEGJELENIK 2006 TELÉN

A SZÁGULDÁS SZEREL-
MESEINEK, MINDEN
RÉSZLET AMI SEGÍTHETI,
HOGY TE LEGYÉL AZ
ASZFALT KIRÁLYA...

NEED FOR SPEED

PC - PS2 - PS3 - XB - XB360 - GC - Wii

ELŐRENDELHETŐ!

MEGJELENIK 2006 TELÉN

NFS: CARBON IS!

resident evil

+

SILENT HILL

AMIKOR NEM TUDOD,
HOGY MI TÖRTÉNIK A
KÖVETKEZŐ PILLANAT-
BAN, CSAK AZT TUDOD,
HOGY SZÖRNYŰ LESZ...

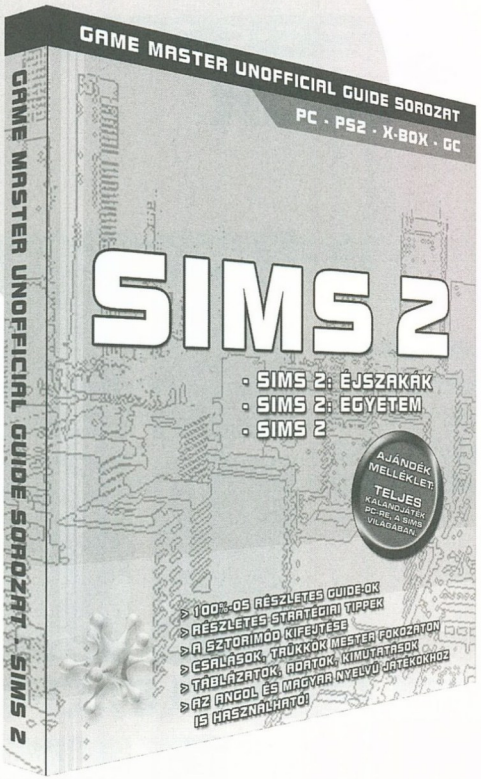
PC - PS2 - XB - GC - XB360 - PS3

ELŐRENDELHETŐ!

MEGJELENIK 2006 TELÉN

AZ ELŐKÉSZÜLETBEN LÉVŐ KIADVÁNYOKRÓL HONLAPUNKON LEHET RÉSZLETES
INFORMÁCIÓT TALÁLNI A **WWW.GAMEMASTER.HU** CÍMEN. RENDELÉS, INFORMÁCIÓ: 06-1-379-7989

MEGJELENT!



Egy könyv, mely **teljessé teszi** a játékot...
Egy könyv, mely **fényt derít** a titkokra...
Egy könyv, mely **a legtöbb trükköt leírja...**

a világ eddigi **legsikeresebb** játékához.

224 oldal, ajándék CD melléklet

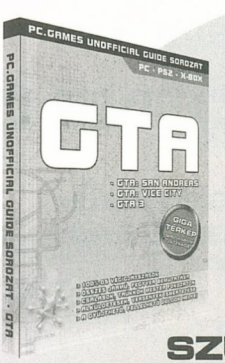
A legteljesebb GUIDE, mely készült a SIMS 2-höz és két legnagyobb kiegészítőjéhez. A könyv minden olyan fontos információt, adatot, tippet és csalást tartalmaz, mely kitapasztalása hosszú hónapokat venne igénybe. A kiadvány külön foglalkozik a PC-s és a konzolos játék sajátosságaival, valamint kitér az angol és a magyar nyelvű verzió különbségeire is. A tapasztalt játékosok is találhatnak benne újdonságot, a kezdő játékosoknak pedig igazi kincsesbánya a könyv igen részletes tartalma. Ne mulaszd el a lehetőséget, hogy mindent megtudj a játékokról, rendeld meg most akciós áron a kiadványt!

PC - PS2 - X-BOX - GC

MEGRENDELHETŐ:

GAME MASTER
1325 BUDAPEST,
PF.: 315
vagy
06-1-379-7989

Ára: 2.500 Ft



MÉG KAPHATÓ!

RENDELD MEG MOST A

GTA

SZUPERGUIDE-OT!

RENDELHETŐ REGEBBI KIADVÁNYOK

CD GAMES

2000/1-6	100 Ft/db
2001/1-6	200 Ft/db
2002/1-6	200 Ft/db
2003/1-6	300 Ft/db
2004/1-6	400 Ft/db
2005/1-6	500 Ft/db

PLAY ZONE

2004/1-6	200 Ft/db
2005/1-3	200 Ft/db
2005/4-6	300 Ft/db
2005/7-9	400 Ft/db
2006/1	400 Ft/db

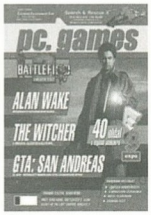
PLAY ZONE DVD

2005/4-6	600 Ft/db
2005/7-9	800 Ft/db
2006/1	800 Ft/db

RENDELHETŐ REGEBBI KIADVÁNYOK

PC.GAMES

2001/1-3	100 Ft/db
2002/1-12	200 Ft/db
2003/1-11/12	300 Ft/db
2004/1-11/12	400 Ft/db
2005/1-8	500 Ft/db



PC.GAMES DVD

2002/1-12	400 Ft/db
2003/1-11/12	500 Ft/db
2004/1-11/12	800 Ft/db
2005/1-8	800 Ft/db

Fenti lapszámok megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványoń fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátuljān lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt lapok sorszámát. A fenti összegek az Áfa-t igen, de a postaköltséget nem tartalmazzák. A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

GAME MASTER 1325 Budapest Pf.: 315

A szolgáltatásról bővebben a **06-1-379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni.

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

187 Ride or Die GU	P, 2, X, G	600 Ft
50 Cent Bulletproof	2, X	500 Ft
Ace Combat Advance TT	A	200 Ft
Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft
Adventure of Sherlock Holmes	P	600 Ft
Advert Rising TT	P,X	300 Ft
Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft
Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft
Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft
Alexander	P	600 Ft
Alias TT	P,2,X	300 Ft
Alien vs Predator 2	P	400 Ft
Alien vs Predator 2: Primal Hunt	P	400 Ft
Alone in the Dark 4	P	300 Ft
America	P	300 Ft
American McGee's Alice	P	300 Ft
Anachronox	P	300 Ft
Animaniacs: The Great Edgar H. TT	2, X, G	300 Ft
Arc the Lad: End of Darkness GU	2	500 Ft
Arcanum	P	300 Ft
Area 51	P, 2, X	800 Ft
Armed and Dangerous	P,X	600 Ft
Armies of Exigo	P	800 Ft
Art of Magic	P	300 Ft
Arx fatalis	P	500 Ft
Arx fatalis	X	600 Ft
Astérix & Obélix XXL TT	P, 2, G	300 Ft
Atalantis 3	P	400 Ft
Axis & Allies TT	P	300 Ft
Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft
Batman Begins	2, X, G	800 Ft
Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft
Battle Realms	P	400 Ft
Battlefield 2 GU	P	800 Ft
Battlefield 2: Modern Combat GU	2, X, X3	600 Ft
Battlefront II TT	P, 2, X	300 Ft
Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft
Black & White 2	P	600 Ft
Blitzkrieg	P	500 Ft
Blitzkrieg 2	P	800 Ft
Blood Omen 2	P	400 Ft
Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft
Bloodrayne 2	P, 2, X	600 Ft
Brave: The Search For Spirit D. TT	2	300 Ft
Breed	P	600 Ft
Broken Sword: The Sleeping Dragon	P,2,X	600 Ft
Brothers in Arms: Road to Hill 30	P,2, X	600 Ft
Burnout 3: Takedown GU	2, X	600 Ft
Burnout Legend PSP TT	S	200 Ft
Burnout: Revenge	2, X, X3	600 Ft
C&C Generals: ZH	P	500 Ft
C&C Renegade	P	400 Ft
C&C: Generals	P	500 Ft
C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft
Call Of Duty 2: Big Red One	2, X, G	500 Ft
Call of Duty: Finest Hour	2, X, G	600 Ft
Call of Duty: United Offensive	P	600 Ft
Castlevania: Dawn of Sorrow TT	D	200 Ft
Catwoman	P,2,X,G	600 Ft
Champions of Norrath	2	600 Ft
Charlie and the Chocolate factory	P, 2, X, G	500 Ft
Chicago 1930	P	600 Ft
Chris Sawyer's Locomotion TT	P	300 Ft
Chrome TT	P	400 Ft
Civilization 4 GU	P	800 Ft
Clive Barker's Undying	P	300 Ft
Close Combat: First to Fight TT	P, X	300 Ft
Codename: Panzers	P	600 Ft
Cold Fear	P, 2, X	600 Ft
Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft
Commandos 2	P	300 Ft
Commandos 3 tippek	P	300 Ft
Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft
Conflict: Vietnam TT	P, 2, X	300 Ft
Conquest of the Underworld	P	300 Ft
Constantine GU	P, 2, X	600 Ft
Cossacks II: Napoleonic Wars GU	P	600 Ft
Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft
Crime Life: Gang Wars TT	P, 2, X	300 Ft
CS: Condition Zero TT	P	400 Ft
CSI: Dark Motives	P	600 Ft
CSI: Miami	P	800 Ft
CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft
Darkwatch	2, X	600 Ft
D-Day	P	600 Ft
Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft
Deadly Dozen	P	400 Ft
Destroy All Humans!	2, X	600 Ft
Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft
Devil May Cry 3: Dante's Aw. GU	2	400 Ft
Diablo 2: Lords of Destruction	P	300 Ft
Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft
Disciples 2	P	400 Ft
Domination GU	P	600 Ft
Donkey Kong: King of Swing TT	A	200 Ft
Doom 3 GU	P	600 Ft
Doom 3 GU	P, X	600 Ft
Dragonshard	P	600 Ft
Driv3r	P,2,X	600 Ft
Dungeon Lords (1.rész)	P	800 Ft
Dungeon Lords (2. - befejező rész)	P	800 Ft
Dungeon Siege	P	400 Ft
Dungeon Siege 2 (1.rész)	P	800 Ft
Echo: Secret of the Lost Cavern	P	600 Ft
Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft
Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft
Empire Earth 2 GU	P	900 Ft
Enclave [2 részben]	P	500 Ft
Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft
Enthusia Professional Racing GU	2	600 Ft
Evil Dead Regeneration	P2, X	600 Ft
Evil Island	P	300 Ft
fable	P	600 Ft
fable GU	X	600 Ft
fahrenheit	P	600 Ft
fahrenheit	2, X	800 Ft
fallout Tactics	P	300 Ft
fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft
fantastic 4	P, 2, X, G	600 Ft
far Cry	P	600 Ft
far Cry: Instincts	2, X	600 Ft
Final fantasy X-2	2	600 Ft
Final fantasy: Crystal Chronicles	G	600 Ft
FlatOut GU	P2, X	400 Ft
Forbidden Siren	2	600 Ft
Forza Motorsport GU	X	400 Ft
Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft
Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft
Freedom Force Vs. The 3rd Reich	P	800 Ft
From Russia with Love	2, X, G	800 Ft
Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft
F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft
Galleon	X	600 Ft
Gangland	P	600 Ft
Genji	2	600 Ft
Ghost Recon 2: Summit Strike	X	600 Ft
Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft
God of War	2	800 Ft
GoldenEye: Rogue Agent	2, X, G	600 Ft
GP3 addon	P	300 Ft
Gran Turismo 4 GU	2	800 Ft
Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft
Grand Theft Auto: Advance	A	200 Ft
Grandia 2	P,2	400 Ft
Grungave: Overdose TT	2	300 Ft
GTA: Liberty City PSP TT	S	200 Ft
GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft
GTR GU	P	600 Ft
Gun	P2, X, X3, G	600 Ft
Half-Life 2	P	800 Ft
Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft
Halo	P,X	500 Ft
Halo 2	X	600 Ft
Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft
Harry Potter And The Goblet Of Fire	P, 2, X, G	600 Ft
Harry Potter and the Prisoners of A.	P	600 Ft
Harry Potter and the Prisoners of A	2,X,G	600 Ft
Headhunter: Redemption	2, X	600 Ft
Heroes Cronicles:	P	300 Ft
Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft
Heroes of the Pacific TT	P, 2, X	300 Ft
Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft
Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft
Homeworld 2	P	500 Ft
Hostile Waters	P	300 Ft
Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft
IGI2: Covet Strike	P	500 Ft
Imperial Glory GU	P	600 Ft
Impossible Creatures	P	500 Ft
Incredibles TT	P, 2, X, G	300 Ft
Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft
Jack the Ripper	P	600 Ft
Jade Empire GU	X	800 Ft
Jak 3	2	300 Ft
Jak X: Combat Racing TT	2	300 Ft
James Bond 007: Everything or N.	P,2,X,G	600 Ft
Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft
Joint Operations TT	P	300 Ft
Kill.Switch	P,2,X	600 Ft
Killer7	2, G	800 Ft
Killzone	2	600 Ft
King Kong	P2, X, X3, G	600 Ft
Kingdom Hearts: Chain of Mem.	A	200 Ft
Klonoa 2: Dream Champ Tourn. TT	P	300 Ft
Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft
Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft
LEGO Star Wars	P, 2, X, G	600 Ft
Leisure Suit Larry: Magna.... GU	P, 2, X	400 Ft
Leisure Suit Larry: Magna... TT	P, 2, X	300 Ft
Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft
Lords of Everquest TT	P	300 Ft
LoTR: The Return of the King	P,2,X,G	600 Ft
Madagascar TT	P, 2, X, G	300 Ft
Mafia	P,2,X	500 Ft
Manhunt	P,2,X	600 Ft
Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft
Mario Party Advance TT	A	300 Ft
Mashed	P,2,X	600 Ft
Max Payne 2	P,2,X	500 Ft
MechCommander 2	P	300 Ft
Mechwarrior 4	P	300 Ft
Medal of Honor	P	400 Ft
Medal of Honor: European Assault	2, X, G	900 Ft
Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft
Medal of Honor: Pacific Assault	P	600 Ft
Medieval: Resurrection PSP TT	S	200 Ft
Medieval: Total War	P	400 Ft

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **X3**: Xbox360, **G**: Gamecube, **A**: GameBoy Advance, **D**: Nintendo DS, **S**: Sony PSP. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **X3**: Xbox360, **G**: Gamecube, **A**: GameBoy Advance, **D**: Nintendo DS, **S**: Sony PSP. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

Megaman 5: Battle Network. P TT	D	300 Ft
Mercenaries	2, X	800 Ft
Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	2	800 Ft
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	G	600 Ft
Metal Slug Advance	A	200 Ft
Metroid Prime 2: Echoes GU	G	600 Ft
Metroid Prime Pinball DS TT	D	200 Ft
Metroid Prime: Hunters TT	D	300 Ft
Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft
Midnight Club 3: DUB Edition GU	2, X	600 Ft
Might & Magic IX (2 részben)	P	500 Ft
Mission Impossible: Operation S.	2,X,G	600 Ft
MoHA: Spearhead	P	500 Ft
Mortal Kombat: Deception GU	2, X	400 Ft
Mortal Kombat: Shaolin Monks GU	2, X	500 Ft
MotoGP Ultimate Racing T. 3 TT	2	300 Ft
Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft
Myst 5 (1.rész) TT	P	400 Ft
Myst IV: Revelation	P	600 Ft
Myth 3P		400 Ft
Nascar '06 Total Team Control TT	2, X	300 Ft
Necromania: Trap of Darkness TT	P	300 Ft
Need for Speed Underground 2	2, X, G	600 Ft
Need for Speed: Underground	P,2,X,G	600 Ft
Need for Speed: Underground 2	P	600 Ft
Neverwinter Nights (2 részben)	P	500 Ft
Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft
Nexus: The Jupiter Incident GU	P	600 Ft
NFS: Most Wanted GU	P,2, X, X3, G	500 Ft
NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft
Ninja Gaiden	X	600 Ft
No One Lives Forever	P,2	300 Ft
No One Lives Forever 2	P	500 Ft
Obscure	P,2,X	600 Ft
Oddworld: Stranger's Wrath GU	X	600 Ft
Oni	P	300 Ft
Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft
Operation Flashpoint	P	300 Ft
Operation FP:Resistance	P	400 Ft
Original War	P	300 Ft
Pac-Pix DS TT	D	200 Ft
Painkiller (1.rész)	P	600 Ft
Painkiller (2.rész)	P	600 Ft
Painkiller: Battle out of Hell	P	600 Ft
Panzers: Phase Two	P	800 Ft
Pariah	P, 2, X	800 Ft
Partners	P	500 Ft
Pathway to Glory	N	200 Ft
Perimeter	P	600 Ft
Pilot Down: Behind Enemy Lines	P, 2, X	600 Ft
Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft
Platoon	P	500 Ft
Playboy: The Mansion TT	P, 2, X	300 Ft
Pokoli Szomszédok	P	500 Ft
Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft
Port Royale 2 GU	P	600 Ft
Post Mortem	P	500 Ft
Praetorians	P	500 Ft
Prince of Persia: Sands of Time	P,2,X,G	600 Ft
Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft
Prince of Persia: Two Thrones	P, 2, X, G	600 Ft
Prince of Persia: Warrior Within	P, 2, X, G	600 Ft
Prisoner of War	P	400 Ft
Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft
Project Rub TT	D	200 Ft
Project Zero2: Crimson Butterfly	2	600 Ft
Project: Snowblind	P, 2, X	600 Ft
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	2,X	600 Ft
Psychonauts	P, 2, X	600 Ft
Psychotoxic	P	600 Ft
Pursuit Force PSP TT	S	200 Ft
Quake IV	P	600 Ft
Racing Gears Advance TT	A	200 Ft
Ratchet & Clank: Up Your Arsenal	2	300 Ft
Rave Master: Special Attack FTT	A	200 Ft
Red Alert 2	P	300 Ft
Red Dead Revolver	2,X	600 Ft
Red faction 2	P	500 Ft
Republic: The Revolution	P	500 Ft
Requiem of Hell	N	200 Ft
Resident Evil 4	2	800 Ft
Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft
Resident Evil: Outbreak 2	2	600 Ft
Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft
Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft
Ridge Racer DS TT	D	200 Ft
Rise of Nation	P	500 Ft
Rise of the Nations: ToP	P	600 Ft
Rising Kingdoms	P	600 Ft
Robin Hood	P	500 Ft
Roller Coaster Tycoon 3: Soaked! TT	P	400 Ft
RollerCoaster Tycoon 3 TT	P	300 Ft
Rome: Total War	P	600 Ft
Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft
Rune	P	300 Ft
S.W.I.N.E.	P	400 Ft
Sacred	P	600 Ft
Sacred Underworld GU	P	600 Ft
SCAR GU	P, 2, X	500 Ft
Schizm	P	400 Ft
Scrapland TT	P, X	300 Ft
Second Sight	P, 2, X, G	600 Ft
Secret Weapons Over Normandy TT	P,2,X	300 Ft
Serious Sam	P,X	300 Ft
Serious Sam	P	400 Ft
Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft
Settlers 4	P	300 Ft
Settlers HoK: expansion disk TT	P	400 Ft
Shade: Wrath of Angels TT	P	300 Ft
Shadowgrounds	P	600 Ft
ShellShock: Nam '67	P, 2, X	600 Ft
Shining Soul 2 TT	A	300 Ft
Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft
Sid Meier's Pirates! GU	P,X	800 Ft
Silent Hill 2	P,2,X	500 Ft
Silent Hill 3	P,2	500 Ft
Silent Hill 4	P, 2, X	600 Ft
Sim City 4	P	500 Ft
Sim City: Rush Hour	P	500 Ft
Simon the Sorcerer	P	400 Ft
SIMS biblia	P	800 Ft
SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft
SIMS: Nightlife GU	P	600 Ft
Singles TT	P	400 Ft
Sly 2: Band of Thieves	2	300 Ft
Sniper TT	P	400 Ft
Sökdner TT	P	300 Ft
Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft
Soldiers	P	600 Ft
Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft
Soul Reaver 2	P,2	400 Ft
Spartan: Total Warrior	P	500 Ft
Spellforce TT	P	300 Ft
Spider-Man 2	2,X,G	600 Ft
Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	P,2,X,G	600 Ft
SpongeBob SquarePants: The M. TT	2, X, G, A	200 Ft
Spy vs Spy TT	2, X	300 Ft
SSX On Tour TT	2, X, G	300 Ft
SSX On Tour TT	2, X, G	200 Ft
Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
Star Wars Episode III: Revenge...	2, X, D, S	600 Ft
Star Wars: Battlefront	P, 2, X	600 Ft
Star Wars: Knights of the Old R. II	X	600 Ft
Star Wars: Knights of the Old R. II	P	600 Ft
Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
Star Wars: Republic Commando	P, X	800 Ft
Still Life	P, X	800 Ft
Street Racing Syndicate TT	P, 2, X	300 Ft
Stronghold 2	P	600 Ft
Stubbs: The Zombie...	P, X	500 Ft
Stupid Invadres	P	300 Ft
Summoner	P,2	300 Ft
Super Mario 64 DS TT	D	200 Ft
SWGB: Clone Camp. (2 részben)	P	500 Ft
Syberia	P,2,X	400 Ft
Syberia	P,2,X	600 Ft
Syberia 2	P,2,X	600 Ft
Syphon Filter: The Omega Srain	2	600 Ft
Tak 2: The Staff of Dreams TT	2, X, G	300 Ft
Tales of Symphonia TT	G	300 Ft
Technomage	P	300 Ft
Tekken 5 GU	2	600 Ft
Terminator 3: Rise of the Machines	2,X	600 Ft
The Bard's Tale	P, 2, X	600 Ft
The Bard's Tale	P, 2, X	600 Ft
The Bard's Tale TT	P, 2, X	300 Ft
The Chronicles of Riddick	P, X	600 Ft
The Chronicles of Riddick: Escape...	P, X	600 Ft
The Elder Scrolls 3: Morrowind	P, X	400 Ft
The Getaway: Black Monday	2	600 Ft
The Great Escape	P,2,X	500 Ft
The Legend of Zelda: The Minish Cap	A	200 Ft
The Lord of the Rings: The Battle...	P	600 Ft
The Matrix: Path Of Neo	P, 2, X	600 Ft
The Moment of Silence	P	600 Ft
The Movies GU	P	600 Ft
The Punisher TT	P, 2, X	300 Ft
The Road to El Dorado	P	300 Ft
The Settlers: Heritage of Kings	P	800 Ft
The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
The Sims 2	2, X, G	800 Ft
The Sims 2 GU	P	900 Ft
The Sims 2 DS	D	200 Ft
The Sims 2: University GU	P	600 Ft
The Sims Bustin' Out TT	2,X,G	300 Ft
The Suffering	P,2,X	600 Ft
The Thing	P,2,X	400 Ft
The Ward	P	300 Ft
The Warriors	2, X	500 Ft
Thief 3	P,X	600 Ft
Throne of Darkness	P	400 Ft
Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
Tom Clancy's Ghost Recon 2	2, X, G	600 Ft
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	P, 2, X, G	800 Ft
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos T.	P, 2, X, G	800 Ft

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványoń fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák. A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

GAME MASTER 1325 Budapest Pf.: 315

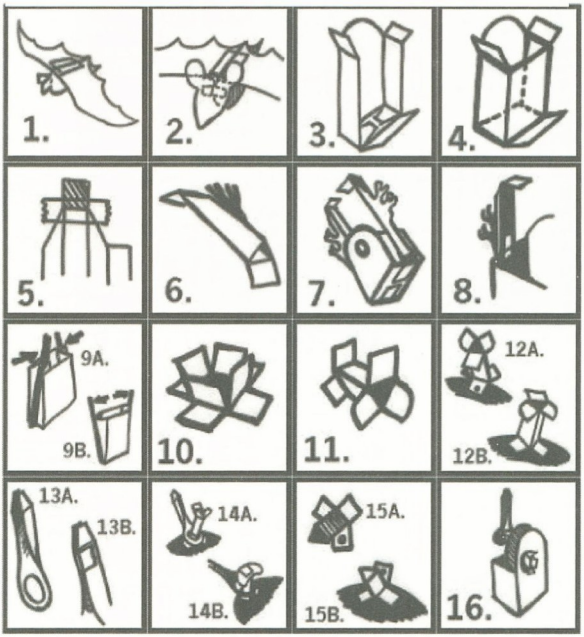
A szolgáltatásról bővebben a **379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **X3**: Xbox360, **G**: Gamecube, **A**: GameBoy Advance, **D**: Nintendo DS, **S**: Sony PSP.
A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

Tomb Raider Angel of Darkness	P,2	500 Ft
Tony Hawk's American Wast. GU	P,2, X, X3,G	500 Ft
Tony Hawk's American Wast. TT	P,2, X, X3,G	400 Ft
Tony Hawk's Underground 2 TT	P, 2, X, G	300 Ft
Tony Though	P	500 Ft
Tribes: Vengeance	P	600 Ft
True Crime: New York City	P, 2, X, G	600 Ft
True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
UEFA Champions L. 2004-2005 GU	P2, X, G	600 Ft
UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
Ultimate SpiderMan TT	P, 2, X, G	300 Ft
Unreal Championship 2: The L. C. GU	X	600 Ft
Unreal II	P	500 Ft
UT 2004 GU	P	800 Ft
Vampire: The Masquerade Bloodlines	P	600 Ft
Van Helsing	2,X	600 Ft
Vietcong	P	500 Ft
Warcraft III	P	400 Ft
Warhammer 40.000: Dawn... GU	P	600 Ft
Warioware Touched! TT	D	200 Ft
Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
Warrior Kings	P	400 Ft
Winnie the Pooh's Rumbly T...	2	300 Ft
Without Warning TT	2, X	300 Ft
Wizardry 8	P	400 Ft
World of Warcraft GU	P	800 Ft
World War 3	P	400 Ft
Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
Worms 4: Mayhem GU	P, 2, X	400 Ft
Worms Forts: Under Siege	P, 2, X	300 Ft
WRC: Rally Evolved TT	2	300 Ft
X2: The Threat tippek	P	300 Ft
X-Files: Resist or Serve	2	600 Ft
XIII	P,2,X,G	500 Ft
Xmen 2	P, 2, X, G	600 Ft
Yoshi's Touch & Go TT	A	200 Ft
Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
Zanzarah	P	400 Ft

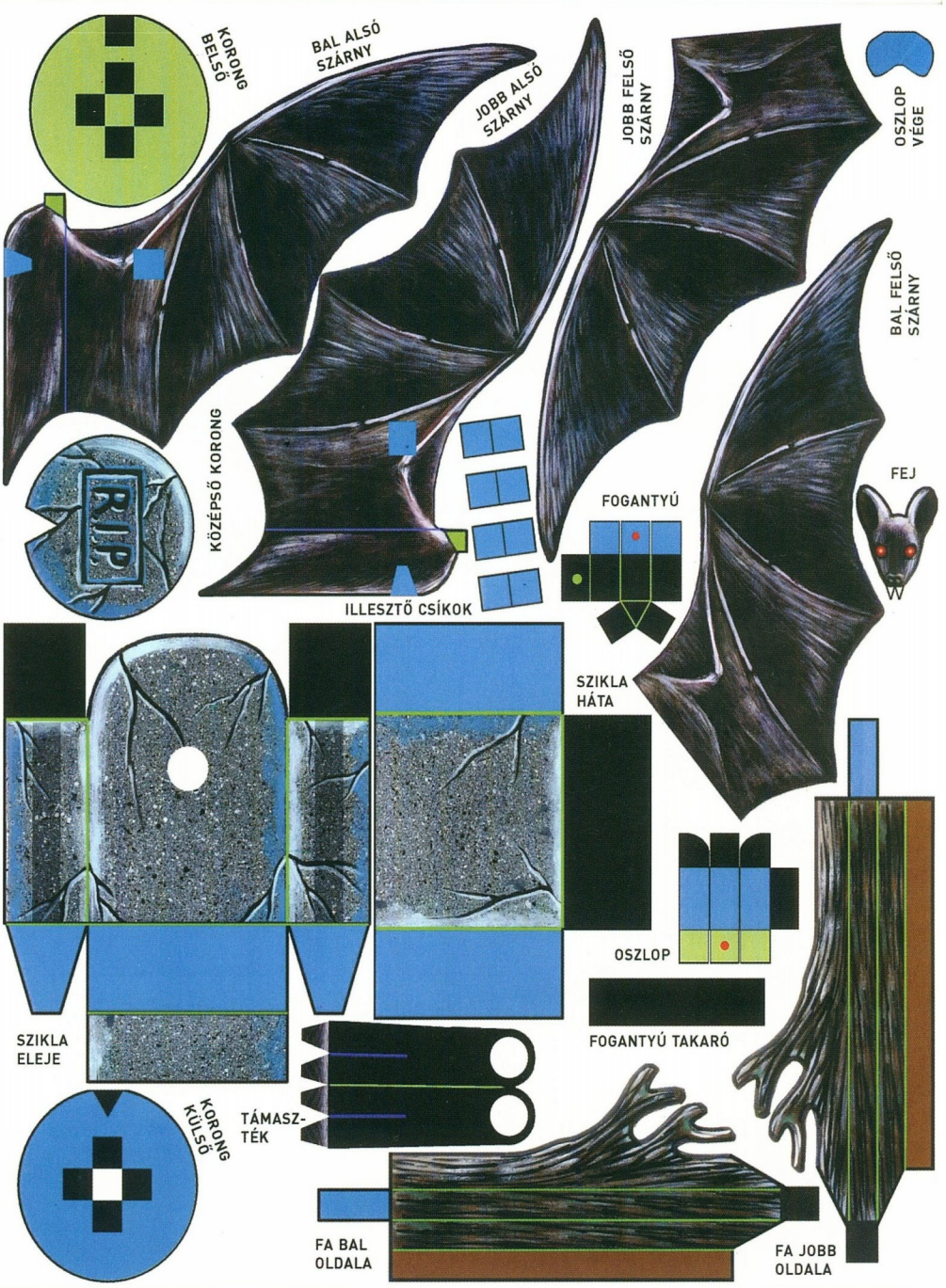
Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.
A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák. A postautalványokat a következő címre kell küldeni:
GAME MASTER 1325 Budapest Pf.: 315
A szolgáltatásról bővebben a **379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.

DENEVÉR ÖSSZESZERELÉSI INSTRUKCIÓK



1, Kezdjük az összeszerelést a denevérrel. Ragasszuk össze az alsó és felső szárnyakat, majd a közepét behajtva a két szárnyat rögzítsük egymáshoz.
2, Ezután a fülecskéket kihajtva felragaszthatjuk a fejet.
3-4, Állítsuk össze a sírkő első részét, vágjuk ki a lyukat a közepén.
5-6, Ragasszuk össze a sírkő 2 oldalán lévő fát, háromszög alakúra.
7-8-9, Az oldalsó fákat rögzítsük a sír aljára és oldalára.
10, A négy kis illesztő csíkot ragasszuk rá a korong külső felületére, úgy hogy átvezetjük a szabadon maradt 4 fülecskét a korong közepén lévő nyíláson.
11-12, Állítsuk össze a fogantyút és a hajtókart tartó oszlopot.
13, Állítsuk össze a hajtókart és vágjuk ki a benne lévő nyílást az oszlop számára.
14, Az oszlopot vezessük át a hajtókaron lévő nyíláson és a végére ragasszuk rá az oszlop végét. Az oszlop másik végét rögzítsük a korong belsőhöz.
15, A fogantyút ragasszuk rá a korong külső felületére, ellentétes oldalra, mint ahol a kis rögzítő fülecskék kilógnak. Vezessük át a rögzítő fülecskéket a sírkő előlapján, majd ezeket rögzítsük a korong belső felületére, az ellentétes oldalra, mint ahova az oszlopot ragasztottuk.
16, Ezután már csak a sírkő hátulját kell felrögzítenünk, feltennünk a külső korongra a korong takarót. Végső simításként pedig a denevér közepén levő illesztési pontokra ragasszuk rá a hajtókart, a szárnyain levő megjelölt pontokra pedig a sír két oldalán lévő fát rögzítsük.

A kész denevérről itt találhattok képeket: http://www.gameexpressz.hu/denever


KORONG BELSŐ
BAL ALSÓ SZÁRNY
JOBB ALSÓ SZÁRNY
JOBB FELSŐ SZÁRNY
OSZLOP VÉGE
BAL FELSŐ SZÁRNY
KÖZÉPSŐ KORONG
R.I.P.
FOGANTYÚ
FEJ
ILLESZTŐ CSÍKOK
SZIKLA HÁTA
OSZLOP
SZIKLA ELEJE
FOGANTYÚ TAKARÓ
TÁMASZ-TÉK
KORONG KÜLSŐ
FA BAL OLDALA
FA JOBB OLDALA

HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX VÉGIGJÁTSZÁS PS2 (PC, PS3, XB360, WII, DS, PSP)

A játék fókuszában Hogwarts felfedezése áll, a könyv és a film történetét követve. A kiadó Electronic Arts erősen ösztönözte a rajongók részvételét a fejlesztés fázisaiban, egész rajongói tanácsadó csapattal dolgozott együtt. Az előző Harry Potter játékoktól, mint például a Goblet of Fire-tól eltérően azonban a The Order of the Phoenix felépítése a Grand Theft Auto sorozatéhoz és a Bully-éhoz (Európában Canis Canem Edit címmel jelent meg) hasonlít, hiszen Hogwarts teljes egészében bejárható, továbbá az úgynevezett „felfedezési pontok" jutalmazzák is a játékost, melyek a mini-küldetések teljesítésével aktiválhatók. További újításként tarthatóak számon a tanulócsoportok között vívott csaták.

A The Order of the Phoenix az első olyan rész a Harry Potter játékok sorozatában, amely használja a PlayStation 3 és a Wii mozgásérzékelő tulajdonságát.

1. BEVEZETÉS

A játékcselekmény alapjainak felvázolásához elkerülhetetlen néhány szót ejteni főhősünkről, Harry Potterről azok számára, akiknek esetleg eleddig ismeretlen volt az ő személye. Harry 1980. július 31-én született, születésnapja J. K. Rowlingéval azonos. Olyan nevekkel is szokás illetni, mint „A Fiú, Aki Élt", „A Kiválasztott" és „A Nemkívánatos Első."

A regények a Boszorkányság és Varázslás Hogwarts Iskolájában történő eseményeket mesélik el, ahol Harry legjobb barátai Ron Weasley és Hermione Granger. Harry legérdekesebb fizikai jellemzője egy villám alakú sebhely a homlokán, mely annak a következménye, hogy a sötét varázsló, Lord Voldemort meg akarta ölni a még csecsemő Harry-t az Avada Kedavra Gyilkos Átokkal. Később Voldemort meggyilkolta Harry szüleit és elpusztította a család otthonát Godric Völgye falujában, október 31-én. Így hát a varázslók világában hősünk arról nevezetes, hogy ő az egyetlen, aki túlélte a Gyilkos Átkot, így Lord Voldemort első bukását idézve elő.

A könyvekben Harry – James és Lily Potter egyetlen gyermeke – gyakran szól arról, hogy hasonlít az édesapjára, részben állandóan kócos, sötétszínű haja miatt, ám édesanyjától zöld szemeit örökölte. Személyisége leginkább az apjáéhoz hasonlít (csínytevések, a szabályok figyelmen kívül hagyása, a kockázatok keresése, bátorság és lojalitás). Harry a regény első néhány részében kicsi és vékony, míg az ötödik felvonásban tipikus nyúlánk kamasz, a korosztályra jellemző problémákkal. Arca viszont továbbra is keskeny, hangja halk, kivéve, amikor mérges.

A könyvsorozat ötödik részéből az is kiderül, hogy Lord Voldemort és Harry Potter távoli rokonságban áll egymással a Peverell családon, a Halálos Szentek teremtőin keresztül.

A Harry Potter and The Order of the Phoenix játék eseményeinek kiindulópontjaként hősünk ötödik diákévét kezdi meg Hogwartsban, amikor rá kell jönnie, hogy a legtöbb diák nem hiszi el, Harry valóban megküzdött Lord Voldemorttal. Mi több, úgy tesznek, mintha nem vennék észre, Lord Voldemort ismét visszatért. Ez a The Order of the Phoenix sztorijának alapvetése. Viszont a játék sokban különbözik az előző résztől: a grafika kissé elnagyoltabb, a főszereplők – Harry, Ron és Hermione – pedig fiatal felnőttek. A játék PlayStation 2-es és PC-s verziója nagyrészt megegyezik, így a végigjátszás mindkettőre ki fog terjedni, természetesen a szükséges eltérések részletezésével.

Miután elindítod a játékot, egy fantasztikus bevezetőt csodálhatsz meg: egy fehér bagoly repül be Hogwartsba, majd az összes szobán átrepülve végül Harry karján telepszik meg. Ezután egy újságpapírt – a Napi Prófétát – látsz, amelyről három lehetőség közül választhatsz:

- New Adventure (Új kaland)
- Continue Adventure (Kaland folytatása)
- Quit (Kilépés)

Válaszd az új kalandot (PS2-n az X-szel, PC-n az Enterrel vagy a gamepad B2-es gombjával), így három üres mentési helyet kapsz. Az elsőt választva a következő opciók kerülnek eléd:

- Continue (Folytatás)
- Difficulty – Easy, Normal, Hard (Nehézségi szint – könnyű, normál, nehéz)
- Subtitles – On, Off (Feliratok – ki, be)
- Autosave (Automatikus mentés)
- Controller Configuration (Kontroller konfiguráció)
- Video (Videó)

A nehézségi szintet tanácsos normálra állítanod, és a feliratokat is érdemes bekapcsolni. A Videó opcióban választhatod ki PC esetén a felbontást (Screen Resolution) és a részletesség szintjét (Level of Detail.) Miután kész vagy, kattints a változtatások alkalmazására (Apply Changes), és válaszd az igent (Yes). Ha a folytatásra (Continue) kattintasz, újabb képernyőt látsz:

- Screen Resolution (Képernyő felbontása)
- Level of Details (Részletesség szintje)
- Apply Changes (Változtatások alkalmazása)

Itt a felbontást már beállítottad, a részletesség szintjénél válaszd a minőségit (Quality).

2. IRÁNYÍTÁS

Most az irányítás részletezése következik PC-re és PS2-re.

PC klaviatúra / gamepad - PS2
Mozgás - Nyilak / Bal analóg kar - Bal analóg kar
Varázslatok taglejtései - Egér / Jobb analóg kar - Jobb analóg kar
Futás - Shift / B2 (séta közben tartsd lenyomva) - X (séta közben tartsd lenyomva)
Interakció - Enter / B1 - Négyzet
Szünet / Menü - Esc / B10 - START
Marauder térképe [*] - Tab / B9 - SELECT
Váltás a kijelölt tárgyak között - Nincs - L2-L3
Csata - Egér jobb gombja / B6 - Nincs
Felderítés nézet - C / B3 - Nincs

3. VARÁZSLATOK

NEM HARCI VARÁZSLATOK
Wingardium Leviosa
Használata: tárgyak felvétele.
Irányítás: told felfelé az egeret / jobb analóg kart, aztán told jobbra, balra és ismét jobbra.

Accio
Használata: tárgyakat tudsz vele magadhoz hozni.
Irányítás: kétszer told lefele az egeret / jobb analóg kart.

Depulso
Használata: tárgyak eltolására.
Irányítás: kétszer told felfelé az egeret / jobb analóg kart.

Reparo
Használata: törött tárgyak megjavítására.
Irányítás: forgasd az egeret / jobb analóg kart az óra járásával megegyező irányba.

Reducto
Használata: tárgyak összezúzására.
Irányítás: forgasd az egeret / jobb analóg kart az óra járásával ellentétes irányba.

Incendio
Használata: tárgyak felgyújtására.
Irányítás: told le, fel, le és fel az egeret / jobb analóg kart.

HARCI VARÁZSLATOK:
Stupefy
Használata: az ellenfelek elkábítására.
Irányítás: forgasd az egeret / jobb analóg kart az óra járásával ellentétes irányba.

Rictumsempra
Használata: elkapó varázslat, animált tárgyak ellen hasznos.
Irányítás: told fel, le, fel és le az egeret / jobb analóg kart.

Expelliarmus
Használata: ellenfelek lefegyverzésére.
Irányítás: kétszer told lefelé az egeret / jobb analóg kart.

Protego
Használata: varázslatok visszaverésére.
Irányítás: kétszer told felfelé az egeret / jobb analóg kart.

Levicorpus
Használata: ellenfelek rövid ideig tartó lebegtetésére.
Irányítás: told felfelé az egeret / jobb analóg kart, aztán told balra, jobbra és ismét balra.

Petrificus Totalus
Használata: ellenfelek megbénítására.
Irányítás: forgasd az egeret / jobb analóg kart az óra járásával megegyező irányba.

4. SZÁZALÉK, MENTÉSEK

A Harry Potter and the Order of the Phoenix nem oszlik pályákra vagy egyéb szegmensekre, az előrehaladást a játék százalékban méri. A százalék nem csupán a történet előrehaladtával növekszik (a sztorimód amúgy elég rövid), de a bőséges számú titkok (Secrets) felfedezésével is. Hogwarts mérete duplája a korábbi részekben megismert terjedelmének. A százalék számát a sok mellékmisszió teljesítése is gyarapítja.

A PC-s Harry Potter játékoknál a mentés szinte mindig problémás, ezúttal pedig a helyzet, ha lehet még roszszabb. Mindkét verziónál kapcsoljuk be az automatikus mentés (Autosave) lehetőségét. A mentésed PC-nél ez esetben a C:\Documents and Settings\Local Settings\Application Data\Electronic Arts\Harry Potter and the Order of the Phoenix\HPOOTP helyen tárolódik. A HPOOTP fájl folyamatosan felülíródik, amikor az automatikus mentés be van kapcsolva. PS2 esetén az automatikus mentést a képernyő jobb felső sarkában megjelenő gömb jelzi.

5. VÉGIGJÁTSZÁS

Harry újságot olvas, majd beszélgetni kezd egy osztálytársával. Kirohannak a hídra, onnan egy aluljáró-szerűségbe. Itt meg kell üzdened két Dementorral a képernyőn megjelenő utasításokat követve: válaszd az Expecto Patronumot, majd a varázslat elmondásához forgasd a jobb analóg kart (ne feledd, a jobb analóg karnak külön mozgásai vannak minden egyes varázslatra). Miután ezt megtetted néhányszor, jelenetet tekinthetsz meg.

— A GRIMMAULD HÁZ —
Ez a betanító rész, Siriusnak hála. Itt sajátíthatod el a játék irányításának miértjét és az alapokat. Az első varázslat az Accio, ehhez kétszer told lefelé a jobb analóg kart. A második a Depulso, melynek elmondása a jobb analóg kar kétszer felfelé tolásával történik. Amint megvagy ezekkel, a Depulso segítségével told a bútorokat a szoba másik felére. Újabb jelenet után a konyhában találod magad.

Itt Hermionéval találkozol, aki megtanít a Reparo használatára. Forgasd a jobb analóg kart a jobb irányba egészen addig, míg az adott tárgy meg nem javítódik. Miután a tányérokat helyreállítottad, folytasd a sort a konyhában az összes egyéb kijelölt tárgynál. (Minden kijelölt tárggyal interakcióba tudsz lépni.) Miután mindent megjavítottál, jelenet következik.

Ron segítségével sajátítod el a Wingardium Leviosát. Ez a legnehezebb varázslat. Az analóg kart nyomd felfelé, majd jobbra, balra, és megint jobbra. Amint sikerült felvenned a ruhákat, lebegtesd el őket a ládához, és tedd le őket a PC-n az Enter / B2, PS2-n pedig az X gombbal. Ismételd meg ezt az összes ruhával a szobában, míg el nem indul a következő jelenet. Irány Hogwarts!

— HOGWARTS —
Megérkeztél Hogwarts bejáratához. Ez a Hogwarts HATALMAS, jóval nagyobb, mint amihez az előző Harry Potter játékokban hozzászoktál, ezért gyakran kell használnod Marauder térképét, ha nem szeretnél eltévedni.

Megjegyzés: majdnem minden helyen találsz titkokat. Próbáld fellelni őket mágikus képességeiddel! A titkok növelik a Varázserődet (Magic Powe.)!

Miután megkaptad Harry irányítását, szaladj előre és beszélj Freddel és George-dzsal. Újabb jelenetek következnek, majd kis betanítás jön Marauder térképének használatával kapcsolatban. Mielőtt továbbmennél, találsz itt néhány titkot:

- A kapu mellett van egy partvis. Lebegtesd és söpörd el a leveleket (a jobb analóg kar tekerésével), így egy faragást fedezhetsz fel a padlón. Ismételd ezt minden sarokban.
- Lebegtesd a padot, és párosítsd a neki megfelelő színekkel; ezt csak a korábbi titkok megtalálásával tudod fellelni.
- A kapu mellett álló fadarabokat reptesd a fenti fáklyákhoz (az Incendio varázslat szükséges, tehát ezt a titkot csak később tudod felfedezni; a továbbiakban lesz még számos ilyen). Gyújtsd meg a négy oszlopot a kijáratok mellett.

Lépj be a kastélyba és fordulj jobbra, majd irány fel a lépcsőn. Odafent a Kövér Hölgy megkérdi tőled a jelszót. Ehhez egyszerűen menj oda egy Gryfindor diákhoz, és ő meg fogja mondani. Lépj be a Gryfindor társalgóba, ahol Hermione tanácsára nézd meg az üzenő falat. Itt is találsz néhány titkot:

- Beszélj a képekhez. Az egyiküknek egy asztalra van szüksége; a szófát told a nagy asztal mellé, így a többi portréval is tudsz beszélni, amelyek rövidítéseket és jelszavakat árulnak el.
- Lebegtesd a kandalló melletti hordó léceit.
- Alkalmazd az Accio és Depulso varázslatokat a vitrinen.
- Az egyik portré alatt álló kis szekrényben négy könyvet találsz. Mindegyiken alkalmazd az Accio varázslatot.
- Próbáld elkapni az egyik könyvet.
- Mondd el a Depulso vagy Accio varázsigét az asztalon, majd olvass.
- A varázs sakk melletti könyvhalmon használd a Wingardium Leviosát (ha most nem vagy képes rá, akkor később, Harry ébredése után próbáld).

A Depulso segítségével fordítsd meg az üzenő falat, vizsgáld meg, majd beszélj Hermionéval. Meg kell találnod Neville-t.

Megjegyzés: amennyiben eltévedsz, és meg akarsz találni valakit, PC-n nyomd meg a TAB-ot / B9-et, PS2-n a SELECT-et, majd a nyilak / D-pad segítségével jobbra keresheted az emberek listáját, balra pedig a helyekét. Válassz ki egyet, majd kövesd a lábnyomokat.

Jelen esetben tehát a fenti módszerrel nyisd meg a térképet. Két nevet látsz: Dolores Umbridge és Neville Longbottom. Jelöld meg, és kövesd a lábnyomokat a függőhídhoz. Itt is vár rád néhány titok:

- Néhányszor mondd el a Depulso varázslatot a páncélon.
- Gyújtsd meg a fal melletti gyertyát, majd vizsgáld meg. (Az Incendio szükséges.)
- Javítsd meg a lépcső tetején álló páncélt.
- A lépcső aljában is meg kell javítanod további két tárgyat.
- A másik páncélra alkalmazd a Depulsót.
- Tedd vissza a négy portrét a falra, így felélesztheted a Majdnem Fejnélküli Nicket.
- Közvetlenül a fáklyák alatt van egy törött cső, javítsd meg.
- Azok alatt pedig egy újabb törött cső, melyet megjavítva felmászhatsz, míg meg nem látod Hogwarts környékét. A Bagolyfészket is szemrevételezheted innen.
- Kerülj a varjú mellé, mely a híd tetején áll.

A függőhídon vedd elő a varázspálcádat, és zavard széjjel a Neville-t zaklatókat. Beszélj vele, majd irány a torony, azon belül a Védekezés A Sötét Művészetek Ellen (Defence Against the Dark Arts) osztályterem. Az odafelé tartó úton egy Vízköpő szobor mellett mentek el – ezt érdemes megjegyezned, később szükséged lesz rá. Az itteni titkok a következők:

- A lépcső alatt áll egy nagy szobor. Ha megvizsgálod az oldalait (PC-n Enter / B1, PS2-n X), néhány titkot fogsz találni.
- Észrevettél egy víztócsát a padlón? Fel kell törölnöd. A Védekezés A Sötét Művészetek Ellen osztályterem mellett találsz partvist.

A Védekezés A Sötét Művészetek Ellen terem titkai:

- A szekrényre mondd el a Depulsót, majd vizsgáld meg.
- A vetítőgépre is mondd el a Depulsót.
- Az asztalokon alkalmazd a Wingardium Leviosát.
- Ha sikerült kinyitnod az összes asztalt, próbáld elmondani a Depulsót az elülső asztalokon. Két további titkot kapsz.
- Mondd el a Wingardium Leviosát a táblára.
- Alkalmazd az Acciót a fiókos szekrényen.
- Kapcsold be a fűtést. (Az Incendio szükséges.)

Most lépj be a terembe, ahol egy jelenet veszi kezdetét. Utána használd Marauder térképét, és kövesd a lábnyomokat, hogy megtaláld Fredet és George-dzsot, akik az Átváltoztató Udvaron (Transfiguration Courtyard) vannak. Ám amíg odaérsz, újabb titkokat fedezhetsz fel:

- A második emeleten, közvetlenül Átváltoztató Udvar előtt és nem messze a lépcsőtől látsz egy hímzett faliszőnyeget. Alkalmazd rá a Wingardium Leviosát.
- Gyújtsd meg a faliszőnyegtől balra levő gyertyát, majd vizsgáld meg. (Az Incendio szükséges.)
- A közeli sarokban csinálj rendet.
- A folyosó magasabb pontján további gyertyák várnak meggyújtásra. (Az Incendio szükséges.)
- Alkalmazd a Depulsót a szőnyegeken.
- Kissé tovább, a Könyvtárban (Library) négy képet látsz a padlón. Lebegtesd őket, majd akaszd vissza őket a falra.
- Az egyik falon négy kiálló téglát figyelhetsz meg. Mondd el az Acciót, majd ellenőrizd őket.

Egyelőre ennyi, később még vissza fogsz térni a Könyvtárba (Library.) Kövesd a lábnyomokat. Szedj fel még egy titkot:

- Amikor további faliszőnyegeket találsz, mondd el rájuk a Wingardium Leviosát.

Az Átváltoztató Udvaron Fred és George új varázsigékre tanít meg. Kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat. Ezek védekező varázsigék, jól fognak jönni a párbajok során. (A „Varázsigék" szekcióban részletezve megtalálod őket.)

Most következik első küzdelmed egy Slytherin ellen. Igen könnyű, csupán a Fredtől és George-tól tanult varázsigéket kell használnod, majd lépj be a Társalgóba (Common Room). Az itteni titkok:

- Ha korábban sikerült beszélned az összes képpel, az egyik megkér arra, találd meg az orrát. Az orr a szobában levő portrék egyikében van. Beszélj a képhez, és megkapod a pontokat.
- Kapd el az orrot, így még több pont a jutalmad.

Most néhány jelenet után irány a Könyvtár.

— KÖNYVTÁR —
Nyisd ki a térképet és jelöld be a Könyvtárat (Library). Kövesd a lábnyomokat. A könyvtár a második emeleten van. Menj oda, és beszélj a portréhoz. Kapsz tőle egy feladatot: meg kell találnod egy elsőéves Ravenclaw tanulót annak érdekében, hogy megtudd, honnan származik Rowena Ravenclaw. Most kövesd a lábnyomokat az első emeletre, és lépj be az ajtón. Itt is vannak természetesen titkok:

Megjegyzés: útközben biztosan találkozol egy elsőéves Ravenclaw diákkal, aki elárulja neked a portré jelszavát.

- A bejárathoz közeli gyertya. (Az Incendio-val)
- Javítsd meg a cserépedényt.
- Alkalmazd a Wingardium Leviosát a faliszőnyegen.
- Két lámpa a Kőhíd (Stone Bridge) falán. (Az Incendio szükséges.)
- Cseréld ki a négy portrét a falon, hogy visszahozhasd a Kövér Szerzetest.
- A folyosó felé vezető út falán levő tégla.
- A fáklyák. (Az Incendio szükséges.)
- Két emelvény a következő szobában. (Az Incendio szükséges.)
- A közeli faliszőnyeg.
- A lámpák a folyosón. (Az Incendio szükséges.)
- Gyújtsd meg a Myrtle fürdőszobája (Myrtle's Bathroom) mellett álló gyertyát, majd vizsgáld meg.
- Vizsgáld meg a kagylót a fürdőszobában.
- Minden öltözőfülkénél mondd el a Depulsót, majd a következőkön az Acciót.
- Gyújtsd meg az összes lámpát a fürdőszobában. (Az Incendio szükséges.)
- Menj vissza ki a folyosóra, és javítsd meg a kereszteződésben álló vázát.
- A szőnyegre mondd el a Depulsót.
- Kövesd a lábnyomokat a könyvtárba, alkalmazd az Acciót a falon látható jelen, majd ellenőrizd.
- Az Átváltoztató Udvaron (Transfiguration Courtyard) használd a Wingardium Leviosát az udvar közepén álló tárgyon, és az összes padot helyezd a neki megfelelő színre.

Irány a Könyvtár. Az itteni titkok a következők:

- Lebegtesd a tollterítőt az asztalra.
- Találd meg Fred és George titkos rejtekhelyét a szekrény mögött.
- A portré jelszava: keresd meg a Napi Prófétát (Daily Prophet) a Nagyteremben (Great Hall). Ő később el fogja mondani, hogy „o".

A könyvtárban meg kell találnod egy könyvet, ami a könyvespolc tetején van. Hogy megszerezhesd, lebegtesd az asztalt a könyvállvány aljához, majd mássz fel. Ám akárhányszor ezt megteszed, a könyv annyiszor fog továbbmozogni. Ugorj le, és próbáld elérni a könyvet ugyanígy, míg az asztalon nem landol.

Vedd fel a könyvet, mire egy jelenet következik. Kövesd a lábnyomokat Sóhajtozó Myrtle fürdőszobájába (Moaning Myrtle's Bathroom), ahol meg fogod tanulni az Incendio varázsigét. Gyújtsd meg vele az összes lámpát. Néhány jelenet következik, és meg kell találnod Neville-t.

Megjegyzés: a jelenet véget érése után az összes lámpát meg kell gyújtanod újra, hogy megszerezd a titkokat.

Kövesd a lábnyomokat, menj a második emeletre. Ha megcsináltad a korábbi mini-küldetést, akkor a portrén keresztül fogsz bejutni a herbológiai osztályba (Herbology Greenhouses). Az itteni titkok a következők:

- Az osztályba vezető úton áll két páncélzat. Javítsd meg őket. Most már átmehetsz a portrén.
- Gyújtsd meg egy másik gyertyát az Incendióval.
- A gyertyával szemben mondd el az Acciót a téglákra.

Segíts Neville-nek elégetni a kúszónövényeket az Incendio varázsige segítségével. A felfedezendő titkok a következők:

- Ellenőrizd az osztály bejáratától balra eső kúszónövényeket.
- Húzd a kötelet a bejárat másik oldalára.
- Vizsgáld meg a növényt a hosszú asztalon. Menj közel a szoba hátsó részében álló ajtóhoz.

— A KÖVETELMÉNYEK SZOBÁJA —
Hogy eljuss a Követelmények Szobájába (Room of Requirements), a hetedik emeletre kell menned. Irány a lépcső, majd a hetedik emeleten válaszd a Kövér Hölgy jobb oldalán induló utat (kövesd Neville-t.) Az itteni titok a következő:

- Találd meg a javításra szoruló tárgyakat.

Kövesd Neville-t. A Követelmények Szobájában tanulod meg a Protegót, a párbajokhoz szükséges, egyik igen hasznos varázslatot.

Most jön a The Order of the Phoenix fő része: a DA tagok megtalálása és számukra különböző mini-küldetések teljesítése. A tagok fellelése nem kötött sorrendű, így az alább közölt listát tetszésed szerint vadászhatod le; viszont a srácok elérhetősége szempontjából logikus útvonalon következnek egymás után.

— A DA TAGOK MEGTALÁLÁSA —

Ginny Weasly
Helyszín: Gryfindor társalgó (Gryfindor common room)
Elérhetőség: menj a fiúk hálótermébe. Vedd elő a láthatatlanná tévő köpenyt Harry ládájából, de előtte megtalálhatsz két titkot:

- Vizsgáld meg az utazóládákat; néhány az ágyak alatt lapul.
- Alkalmazd az Incendio varázsigét a fűtőtesten.

Most irány a Védekezés a Sötét Művészetek Ellen osztályterem. Két ember őrzi az Umbridge irodájába vezető utat. Törd el az egyik vázát a figyelmük elterelése érdekében, majd osonj be Umbridg irodájába, és szerezd vissza Fred és George tulajdonát, a „Doxy Venin" üvegcsét. Az itteni titkok a következők:

- Égesd el a leveleket.
- Ütögesd meg a fali díszeket.
- Abban a szobában, ahol megtaláltad Fred és George titkos rejtekhelyét, mondj el egy varázsigét az ezüst ládára.

Menj vissza a Gryfindor közösségi szobába, vedd le a köpenyt, és beszélj Ginnyvel, aki visszatér a Követelmények Szobájába. Te is menj ide vissza, mert ez esetben Ginny megtanítja Harrynek a Reducto varázslatot.

Hannah Abott
Helyszín: a lépcső aljában.
Elérhetőség: Hannah a nagy lépcsősornál található. Azt mondja, el fog jutni a Követelmények Szobájába, amint Harry megtalálja az odavezető titkos utat. A portrét könnyen meglelheted. Menj fel a Hannah Abottól jobbra induló lépcsőn. A portré az első lépcsőfordulóban van. Kérdésedre el fogja árulni a jelszót. Miután ez megtörtént, térj vissza Hannah Abotthoz, aki most már el tud menni a Követelmények Szobájába.

Angelina Johnson
Helyszín: a Követelmények Szobája.
Feladat: takarítsd ki a szobát.
Elérhetőség: a Követelmények Szobája a Nagyteremből érhető el. Itt először érdemes összeszedni a titkokat:

- Ha elmondod a Wingardium Leviosát az asztalokra, négy tányér étel kerül rájuk.
- Alkalmazz néhány varázsigét a gödörre. Az egyik varázsige hatására baglyok repülnek ki, egyikük ledobja a Napi Próféta egy példányát. El kell olvasnod, hogy megtaláld a Könyvtárban levő portré jelszavát.
- Húzd meg a kandalló melletti kötelet az Accióval.
- Rendezd át a csöveket a szoba hátsó részében.

Mivel Angelina Johnson jó ideje kiabál, menj fel a Trófeaterembe (Trophy Room). Egy rövid jelenetet követően lebegtesd Dumbledores katedráját. Ez egy könnyű feladat: egyszerűen rakd az arany trófeákat az arany tartókba, az ezüstöket pedig az ezüstökbe. Miután a trófea a helyén van, javítsd meg a tartókat. Itteni titkok:

- Lebegtesd a kis partvist, és tisztíts meg néhány piszkos trófeát a teremben.
- Ellenőrizd az egyik trófeát.

Rövid jelenet következik, majd Angelina visszatér a Követelmények Szobájába.

Michael Corner
Helyszín: Kőhíd (Stone Bridge)
Feladat: nincsen
Elérhetőség: csupán beszélned kell vele, hogy ő is eljuthasson a Követelmények Szobájába.

Padma and Parvati Patil
Helyszín: második emelet.
Feladat: nincsen.
Elérhetőségük: ők mindenhova együtt járnak. A második emeleten beszélhetsz velük, a Kőhíd (Stone Bridge) melletti ajtón átmenve. Arra kérnek, hogy találkozz velük a Jövendölés (Divination) osztályterem előtt. A Jövendölés terem a hetedik emeleten van, ahova a csigalépcsőn keresztül lehet eljutni. Ott kell majd beszélned velük, melyet követően ők ketten is eljutnak a Követelmények Szobájába.

Zacharias Smith
Helyszín: Könyvtár
Feladat: találd meg a Szörnyek Óriási Könyvét (Monster Book of Monsters), a Wigenweld Italt (Wigenweld Potion), és derítsd ki, mikor halt meg Majdnem-fejnélküli Nick.
Megjegyzés: a Könyvtár felé vezető úton találkozol Flitwickkel. Beszélj vele, és küldetést ad egy könyv megtalálására.
Megjegyzés: ha korábban sikerült megszerezned a Napi Prófétát, most beszélhetsz a Könyvtárban levő portréval.
Elérhetőség: beszélj Zachariasszal a Könyvtárban, mire ő megkér, találd meg a Szörnyek Óriási Könyvét. Ehhez csak annyit kell tenned, hogy a Könyvtár északi felébe sétálsz, és a tiltott rész előtt nem sokkal, a távoli bal sarokban levő polcon találod a könyvet. Térj vissza Zachariashoz, aki most arra kér, menj a Kórházba (Hospital), és szerezd meg neki a Wigenweld Italt. A Kórház a negyedik emeleten van, a csigalépcsőn át közelítheted meg. Visszamenve Zachariashoz annak az az utolsó kívánsága, hogy tudd meg, mikor halt meg Majdnem-fejnélküli Nick. Utóbbi éppen ekkor jelenik meg Zacharias mellett, és elmondja, amit tudni szeretnél. Most beszélj Zachariasszal, aki ezután eljut a Követelmények Szobájába.

Dean Thomas
Helyszín: Átváltoztató Udvar (Transfiguration Courtyard)
Feladat: találj meg öt beszélő vízköpőt.

A vízköpők fellelési helyei:
1. Menj fel a lépcsőn a Védekezés a Sötét Művészetek Ellen osztályterembe.
2. Van egy vízköpő az Átváltoztató Udvaron, pont ahol Dean álldogál.

3. A Kikövezett Udvaron (Paved Courtyard), a lépcsőn.
4. A Viadukt (Viaduct) felé vezető kövezett úton.
5. A negyedik emeleten. Menj fel a portrétól balra induló lépcsősoron. Megtalálod a bal oldali ajtón keresztül. A vízköpő megtalálásához fuss egészen az erkély végéig.

Hermione szól, amikor már közel jársz egy szoborhoz. Miután megtaláltad mind az öt beszélő vízköpőt, menj vissza Deanhez, aki így bebocsátást nyer a Követelmények Szobájába. Az Átváltoztató Udvaron érdemes beszélni Mrs McGonagall-lal, aki megkér arra, találj meg egy elsőéves diákot a Jövendölés Tornya (Divination Tower) előtt. Ezt a küldetést később is teljesítheted.

Fred, George és Lee Jordan
Helyszín: Csónakház (Boat House.)
Feladat: rejtsd el a petárdákat.
Elérhetőség: a csónakház a Kikövezett Udvartól délre, a lépcsőn lemenve található. Az odafelé vezető úton összetalálkozol Susannal, aki megvédése céljából meg kell küzdened a Toeragokkal. Utána Susan eltűnik. A Csónakházhoz vezető úton a következő titkokat találod:

- Gyújtsd meg az összes fáklyát. Mikor a Csónakházhoz érsz, gyújts meg további kettőt.
- Menj a jobb oldali madarak mellé, hogy elrepüljenek. vVizsgáld meg a láncokat is.
- A Wingardium Leviosa használatával szabadítsd ki a madarat a bal oldalon álló vödörből.

A Csónakháznál mássz fel a létrán, és lebegtesd a csónakokat takaró szöveteket. George feldobálja neked a petárdákat, melyeket a Wingardium Leviosával kapj el, majd rakd be őket minden egyes csónak három részébe. Miután mind a hat petárdát elrejtetted a csónakokban, ismét fedd le őket. Mássz le, és Fred, George és Lee Jordan elindulnak megérdemelt helyük felé.

A játék ezen pontján a DA tagok fele már a Követelmények Szobájában tartózkodik. További titkos helyek:

- A Bejárati Udvar (Entrance Courtyard) másik oldalán további fáklyákat találsz (a Viaduktnál, illetve ott, ahol Colinnal találkoztál).
- Alkalmazd az Incendiót a beszélő Vízköpőn.

Colin Creevey
Helyszín: Kikövezett udvar.
Feladat: szerezd meg a fényképezőgépét.
Elérhetőség: mielőtt bármit csinálnál, ajánlatos megszerezni az itteni titkokat:

- Javítsd meg a lépcsőket és a szobrokat.
- Gyújtsd meg a hat fáklyát.
- Használd az Incendiót a Vízköpőn – ami nem az a beszélős fajta…
- Észrevetted a törött csövet a szobor közelében? Javítsd meg, majd mássz fel rajta. Most menj balra, és az ottani cső segítségével mássz a tetőre. Vizsgáld meg az itteni kötörmeléket. Mássz le vissza.
- A padokat rakd a nekik megfelelő színekre.

Ez a feladat kicsit trükkös. Lebegtesd az egyik padot, és tedd ugyanoda, ahol Colin állt, csak kicsit hátrébb, a kúszónövények borította párkány elé. Mássz fel, majd tovább felfelé a csöveken. Odafent csússz keresztül a párkányon, és javítsd meg a törött darabokat, hogy folytatni tudd az utadat. Ezután újabb csövek és párkányok következnek, és végre megtalálod a fényképezőgépet. Lebegtesd le Colinnak. Mássz vissza le, és Colin is elindulhat a Követelmények Szobájába.
A másik kijárat a Csónakházba vezet. Itt két további fáklyát gyújthatsz meg, illetve az út során fellelheted Fred és George titkos helyét. További titkokat a Viadukt Bejáratánál (Viaduct Entrance) találsz:

- A partvis segítségével söpörd fel a padlót.
- Nézd át a könyvet.
- Lebegtesd az esernyőket.
- Találj néhány javításra váró tárgyat.
- Mondd el a Reducto varázslatot a polcokra.

Beszélj az itteni arcképhez. A varázspálcával mutass a diákokra, hogy eltüntesd őket, majd beszélj ismét a portréhoz. A föld alatti zárkában (Dungeon) beszélj Snape-pel, aki megkér, hogy keress neki egy 12 hüvelyk hosszú holdkövet. Ezért később a Könyvtár felé kell venned az irányt, de most menj tovább, új titkok nyomában:

- Az Incendióval gyújtsd meg a gyertyát.
- Javítsd meg az arckép melletti páncélt.
- Még egy gyertya van ahhoz a szobához közel, amelyben a Véres Báró portréjához szükséges négy összetevő található – ezeket be kell gyűjtened.
- Akaszd vissza a Véres Báró képét a falra.
- A páncélra mondd el a Depulsót.
- Egy pókháló mögött egy titkos szobor rejtőzik. Égesd el a hálót, hogy a szobor láthatóvá váljon.
- Mondd el az Incendiót a kémcsövekre. (Ehhez először el kell jutnod az Ital osztályterembe (Potion Classroom).)
- Mondd el az Incendiót a sakkbábukat borító pókhálókra. (A Nagy Lépcsőházból (Grand Staircase) nyíló bejáratot használd, ha még mindig nem szerezted meg az arckép jelszavát.)

Most meg kell találnod Sprout professzort. A következő titok:

- A portrékkal teli szobában három szobor rejtőzik a faliszőnyeg mögött.

Beszélj Sprout professzorral, mire ő felad Harrynek leckéül egy esszét. Most menj vissza a hetedik emeletre, a Követelmények Szobájába, és beszélj Neville-lel. Utána beszélj Colinnal, aki megtanítja neked a Petrificus Totalus varázsigét. Hagyd el a szobát. Mielőtt a Közösségi Szobába mennél, látogass el a Jövendölés Tornyához, és beszélj az ott állomásozó diákokkal. Így automatikusan teljesíted a McGonagall által adott mini-küldetést (viszont még muszáj vele is beszélned).

Most irány a Fiúk Hálóterme (Boys' Dormitory), és vedd fel a bejárat mellett található könyvet. A következő állomásod a Kórházi Szárny (Hospital Wing). Akad néhány tennivalód a negyedik emeleten:

- Mondd el az Acciót az ajtóhoz közeli téglafalon, majd ne felejtsd el megvizsgálni.

- A páncélra mondd el a Depulsót.
- Az ablakhoz közel két rejtett törött váza van. Vizsgáld meg őket alaposan.
- Odabent újabb faliszőnyeg és egy sakkbábú vár rád.
- Mondd el a Depulsót a lépcsők feletti szőnyegekre.

A szomszédos szobában mondd el az Incendiót az arcképre, és beszélj hozzá. Menj fel a lépcsőn.

Anthony Goldstein
Helyszín: a negyedik emeleti folyosó.
Feladat: nincs.
Elérhetőség: csak beszélj Anthonyhoz, hogy elindulhasson a Követelmények Szobája felé.

A bal oldali úton menj a Kórházi Szárnyba. Az itteni titkok:

- A Kórházi Szárny előtti két lámpa.
- Mondd el a Depulsót az ágyakra és a függönyökre.

A Kórházi Szárnyból térj vissza a Könyvtárba, hogy teljesíthesd Snape mini-küldetését. Nézd meg a térképet, menj teljesen vissza, és ellenőrizd a balra található könyvet. Ez az a könyv, ami Snape esszéjéhez szükséges.

Most keresd meg Sprout professzort, és beszélj vele ismét. Itt megkísérelheted az O.W.L. próbát, amely abból áll, hogy mandragórákat kell ültetni a rendelkezésre álló cserepekbe. Ha sikerül gyorsan megcsinálnod, magas pontszám a jutalmad.

Menj vissza a föld alá (The Dungeon), és ismételd ugyanazt, amit Spout professzor esetében tettél. Snape ezúttal arra kér, öntsd a megfelelő színű italokat az üstbe. Csináld gyorsan!

Megjegyzés: az idefelé tartó utad során találd meg McGonagallt, és beszélj vele. Ugyanazokat az instrukciókat fogja adni, mint Sprout professzornő.

Terry Boot
Helyszín: az Óratorony Udvara (Clocktower Courtyard)
Feladat: nincs.
Elérhetőség: beszélj vele, miután ő elindul a Követelmények Szobájához. Itteni titkok:

- Az Óratorony lábához érkezve használd az Acciót a fal tégláin, majd ellenőrizd őket.
- Javítsd meg a Terryhez közeli négy szobrot.
- Tegyél némi gyümölcsöt a kosárba.

Ernie Macmillan
Helyszín: Hagrid Kunyhója (Hagrid's Hut).
Feladat: hozz neki öt Molly növényt (valamilyen fehér virág) és egy mandragóragyökeret.
Elérhetőség: Hagrid kunyhója az Óratorony Udvarból kivezető híd után, a Kőkörtől (Stone Circle) délre van. Odáig a következő titkokat találhatod meg:

- Gyújtsd meg a Kőkör melletti fáklyát.
- Vizsgáld meg a Kőkört.
- Menj közel a varjakhoz.
- A bokroknál megtalálod Fred és George rejtekhelyét.
- Lebegtesd az egyik tököt, és dobd rá Hagrid kéményére.
- Mondd el az Acciót a kunyhó ajtajára.
- Találj egy csontot, és hajítsd be az ablakon.
- A Hagrid kunyhójához közeli tökültetvénytől kissé távolabb találsz egy állati lábnyomot.

Ernie a tökföld szélén álldogál. Az a kívánsága, hogy találj meg neki öt Molly virágot és egy mandragóragyökeret. A növényeket elég egyszerű fellelni. Az első rögtön Ernie mellett, a tök szomszédságában van. A következő néhány darabot a Kőhíd felé vezető út mentén szedheted le. Az utolsó az Óratorony Udvar felé vezető híd mellett található.

A legutolsó a Bagolyfészek (Owlery) felé vezető út aljában vár rád. Miután az összes megvan, menj keresztül a Kastélyon az Üvegház felé. Az Üvegházat az Átváltoztató Udvar ajtaján keresztül éred el. Vedd el a mandragórát az asztalról. Térj vissza Ernie-hez, aki bebocsátást nyert a Követelmények Szobájába.

Luna Lovegood
Helyszín: Hogwarts Földek (Hogwarts Grounds)
Feladat: etesd meg a Threstalokat.

A Hagrid kunyhójától Lunáig vezető úton találhatsz néhány titkot:

- Nézd meg a bokrokat.
- Az egyik fához közel két további titkot fedezhetsz fel. Ezek állati lábnyomok, és igen nehéz meglátni őket, mivel nagyon lassan kell járni ehhez. Csak nyomkodd a beszéd gombját azonnal, ahogy a gomb képe feltűnik. Ha nem találtál semmit, ezt addig folytasd, míg eredményre nem jutsz – előbb-utóbb sikerülnie kell.
- Menj a jobb oldali fák felé egészen addig, míg egy ketrecet bemutató jelenet nem kezdődik.

Elérhetőség: Hagrid kunyhója mögött kezdj el leereszkedni a lejtőn. Hamarosan összetalálkozol Lunával, aki azt akarja, segíts neki megetetni a Threstalokat. Lebegtesd az élelmiszeres zsákot, és tedd a Lunával szemben levő, első sziklák mögé. A dombtetővel bezáróan három csoport szikla van, és oda kell feljuttatnod az élelmiszeres zsákot. Amint ez megvan, Luna elindul a Követelmények Szobájához.

Cho Chang
Helyszín: Bagolyfészek (Owlery)
Feladat: a madár elfogása.
Elérhetőség: újabb, viszonylag egyszerű küldetéssel van dolgod. A Bagolyfészek Hagrid kunyhójától északra található, ám ne feledkezz meg az út során megszerezhető titkokról sem:

- A Bagolyfészek felé vezető úton vizsgáld meg a bokrokat.
- Az alapzatnál három baglyot és egy kosarat találsz. Lebegtesd ki az egeret a kosárból, és etesd meg a baglyokat.

A Bagolyfészekbe lépve Cho megkér arra, hogy fogd meg neki a baglyát. A bagoly össze-vissza repked a

szobában, de nem nehéz elkapni. Olykor egy olyan helyet céloz be, ahol nem érheted el a lépcsőről. Hogy megfoghasd, a lépcsőn menj egészen addig a párkányig, amelyen át tudsz csúszni. A fogócska második részében a bagoly a bagolyfészek tetejére repül. Meg kell javítanod a kötelet, hogy fel tudj mászni és végre elkapd őkelmét. Ezután Cho is elindul a Követelmények Szobája felé.

Most menj a Nagyterembe (Great Hall). Be kell fejezned Flitwick mini-küldetését. Látni fogsz egy tanulót, akinél a Flitwick által kiadott esszé befejezéséhez szükséges könyv van. Menj vissza Flitwickhez, és beszélj vele.

Most, hogy megtaláltad az összes DA tagot, térj vissza a Követelmények Szobájába, és beszélj mindenkivel, akivel esetleg még nem beszéltél. A többiek új varázsigéket akarnak tanulni, így kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat, míg el nem sajátítod az összes varázsigét.

Megjegyzés: ezen varázslatok leírását a „Varázslatok" pont alatt találod.

— OKKULMENCIA —
Miután az utolsó diáknak is megtanítottad az általa ismerni vágyott varázsigét, több jelenet következik. Miután ismét megkapod az irányítást, szaladj ki a közösségi szobából, és beszélj McGonagallal. Arra kér, hogy látogass el Albus Dumbledores irodájába. Nos, most ne menj oda, hanem irány a Bejárati Terem (Entrance Hall) a lépcső aljában.

Újabb jeleneteket tekinthetsz meg, Snape-től pedig megtanulod az első Okkulmencia leckédet. Igen egyszerű; a jobb analóg kart a Snape varázspálcájával mutatott iránnyal ellentétes irányba mozgasd. Ezt addig csináld, míg Snape-et sikerül legyőznöd.

Ezután visszakerülsz a Grimmauld Házba.

— KARÁCSONY A GRIMMAULD HÁZBAN —
A Grimmauld Házat bármikor elhagyhatod, ehhez csupán Arthur Waesly-vel kell beszélned. De érdemes körülnézni a házban, habár nincs túl sok látnivaló. A lépcsőn menj fel a bal oldali szobába, és beszélj Ginny-vel. Azt akarja, hogy segíts neki megtalálni azokat a dolgokat, amelyeket a szoba takarítása során veszíthetett el. Első lépésként mondd el az Acciót a szoba másik végében található arcképre, így felfedezed az első tárgyat. Most vizsgáld meg a portrétól jobbra álló asztalt. Ezután mozgasd az asztal előtti dobozt, hogy előkerüljön egy zenélő doboz. Végül vizsgáld meg az asztal déli felén levő könyvespolcot.

Azaz összesen a következő tárgyak kerülnek elő: két könyv, egy nyaklánc és egy zenedoboz. Amikor végeztél, beszélj Arthur Weasly-vel, majd az ő kérésére Siriusszal. Egy újabb jelenet veszi kezdetét.

Megjegyzés: valamilyen okból kifolyóan előfordulhat, hogy Arthur nem jelenik meg a konyhában, amikor távozni szeretnél. Amennyiben ez történne, beszélj mindenkivel a házban, azután kövesd Siriust, aki Kreachert keresi.

— ISMÉT HOGWARTSBAN —
Újfent Hagrid Kunyhójában találod magad. Ron azt tanácsolja, menj Snape irodájába, akitől megkapod a következő Okkulmencia leckét. Snape irodáját a Viadukt Bejáratának (Viaduct Entrance) lépcsőjétől balra, a csigalépcső aljában találod. Ez az Okkulmencia lecke pont olyan, mint az előző, nem lehet problémád a teljesítésével.

Miután megvagy, menj vissza a Követelmények Szobájába, és nézd meg a soron következő jelenetet. Harry megtanítja a többieknek a Patronus varázslatot, majd félbeszakítják: öt Slytherin ellen kell megküzdened. Ezt a csatát nem lehet megnyerni, mivel Harry egyedül harcol. A történet mégis folytatódik; a jelenet a játék fő sztorijának harmadik, egyben utolsó nagy része kezdetét jelzi.

— UMBRIDGE ÖSSZEZAVARÁSA—
A jelenetek után a Bejárati Udvaron (Entrance Courtyard) folytatod a kalandot. A kastélyon keresztül juss el ismét Hagrid Kunyhójához. Itt ismét össze kell mérned erődet öt Slytherinnel, viszont ezúttal Ron és Hermione is veled van. A csata során a varázslatok között gyakran használd a Protegót. Használd a Levicorpust, és amíg ellenfeleid a földön fekszenek, gyorsan üsd ki őket az Expelliarmusszal. Ezzel a stratégiával egymás után leszedheted a Slytherineket. A csata korai szakaszaiban érdemes a Protegóval küzdened, amikor igyekszel csökkenteni ellenfeleid számát. Az összecsapás későbbi stációiban ez egyre könnyebbé válik.

Miután győzedelmeskedtél, meg kell találnod az összes DA tagot... ismét. Kezdd a sort Luna Lovegooddal, aki a Hagrid Kunyhójához közeli dombon található.

Beszélj Lunával, aki közli, hogy Fred és George mozgatható mocsarakat hozott létre az Óratorony Udvaron (Clocktower Courtyard), a Kikövezett Udvaron (Paved Courtyard) és az Átváltoztató Udvaron (Transfiguration Courtyard.) Azt akarják, hogy Harry hozzon létre átkelőhelyeket felettük.

A MOZGATHATÓ MOCSARAK
Óratorony Udvar
Látsz néhány X-et az udvaron. Lebegtesd az egyik padot, és tedd le a Szökőkút déli oldalán látható X-re. A kúszónövényekkel borított párkány segítségével mássz fel a tetőre. Javítsd meg a tető sérült részét, és mondd el a Reductót arra a toronyra, ahol a következő X-et látod. Lebegtesd le a Mocsár Dobozt, amelyet Luna az óriási X-re helyez. A Doboz beállításához mássz le, és alkalmazd a Reducto vagy az Incendio varázsigét.

Kikövezett Udvar:
A következő mocsár a Kikövezett Udvaron van. A Mocsár Dobozt a legfelső párkányon találod. Juss fel a veled szemben levő lépcsőn át az erkélyre. Szaladj végig rajta, míg egy törött csőre nem bukkansz. Javítsd meg, majd mássz fel. Menj végig a párkányon, hogy elérd a csövet. Mássz fel, és a keskeny platformon át juss el a Mocsár Dobozhoz. Lebegtesd le Ronnak és Hermionénak, azután mássz le. A Dobozt az X jelre kell helyezni. Mondd el rá az Incendiót vagy a Reductót, és irány az Átváltoztató Udvar.

Átváltoztató Udvar:
A Mocsár Doboz egy fán van. Amikor elkezded mondani a Wingardium Leviosát, három Slytherin támad rád. Használd a korábbi stratégiát - Levicorpus és Expelliarmus -, hogy gyorsan végezhess velük. Most lebegtesd le a Dobozt a fáról az X-re. A beállításához mondd el az Incendiót vagy a Reductót.

A HANGSZÓRÓK:
Kövesd a lábnyomokat Parvati és Padma Patilhoz.
A most következő részben a Hogwartsban található hangszórókat kell elrontanod. Ez igen egyszerű. Két padot tegyél egymásra egy-egy hangszóró alatt, mássz fel, majd nyomd meg az akciógombot. Most nyisd ki a térképet, válaszd Parvatit és Padmát, majd kövesd a lábnyomokat, melyek elvezetnek hozzájuk. Itt is rontsd el a hangszórókat. Veled szemben van a Prefektus Fürdőszobája (Prefect's Bathoom), amelyben néhány titkot találsz:

- Mondd el a Depulsót minden fülkére. Egy arany sárkánytojást fogsz találni, amely rikoltó hangot ad ki magából.
- Mondd el az Acciót a fürdőkádra.
- Tedd az arany sárkánytojást a fürdőkádba.

Gyere ki a Prefektus fürdőjéből, és folytasd utadat. A további titkok a következők:

- Üss rá a páncélra.
- Alkalmazd a Depulsót a szőnyegeken.
- Gyújtsd meg a gyertyát.
- Javítsd meg a páncélt.
- Mondd el az Acciót a téglán.

A hangszórók lelőhelyei az alábbiak:

- Ötödik emelet
- Harmadik emelet
- Könyvtár
- Első emelet
- A Viadukt Bejárata
- Bejárati Udvar

Miután végeztél, nyisd ki a térképet, és válaszd ki Dean Thomast, aki az Óratoronynál tartózkodik.

AZ ÓRA ELRONTÁSA
Dean kívánsága az, hogy kavard össze a fogaskerekeket, így rontsd el az órát. A jobb oldali, három normál méretű fogaskereket tedd át a bal oldali üres helyekre. Ezután menj az Óratorony tetejére, és lebegtesd le a három fogaskereket Deannek. Térj vissza Deanhez, és helyezd a fogaskerekeket a jobbra fent található üres helyekre. Az itteni titok a következő:

- Szólaltasd meg az összes kis harangot.

Most válaszd Colin Creevey-t a térképen, és irány a Bagolyfészek (Owlery).

„AJÁNDÉKOK" KÜLDÉSE AZ INKVIZÍCIÓS EGYSÉGHEZ:
Fred és George azon ügyködik, hogy a Bűgőmajmokat az Inkvizíciós Egységhez küldjék, de nem tudják őket bejuttatni a Bagolyfészekbe, mivel az zárva van. Így Harry feladata, hogy találjon utat. Mondd el az Incendiót a Colin mögötti kúszónövényekre, majd mássz fel a lépcsőtől jobbra látható csöveken. Csússz le a párkányokon, míg el nem jutsz a nyitott ablakig. Mássz be. Amint bent vagy, Colin elkezdi beküldeni a dobozokat. Észrevetted az üres nyílásokat, bennük az X jellel? Oda kell pakolnod a dobozokat, egészen a torony tetejéig. Miután készen vagy, nyisd ki az ajtót a Bagolyház tetején, és mássz ki az ablakon. Juss le, vissza Colinhoz.

Most indulj a föld alatti zárkához az utolsó Okkulmencia lecke elsajátítása végett.

Az Okkulmencia után menj az ötödik emeletre, és találkozz Freddel és George-dzsal. Beszélj velük, majd aktiváld a Mocsár Dobozt. Most megkapod Fred és George irányítását, akik átrepülnek a Nagy Lépcsősoron és a Nagytermen a petárdák elindításához. Ehhez csupán mondd el az Incendiót vagy a Reductót. Igazán egyszerű, nem lehet vele gondod. Amint sikerült aktiválnod az utolsó petárdát a Nagyteremben, terjedelmes jelenetnek leszel szemtanúja.

Miután ismét Harry-t irányítod, szaladj fel a Kőkör felé emelkedő dombra, hogy megpillantsd az Inkvizíciós Egység és a DA között zajló összecsapást. Ez a csata is egyszerű. Az elején egyfolytában a Protegót használd, időnként Levicorpusszal és Expelliarmusszal fűszerezve. Mozogj folyamatosan, sokáig soha ne maradj egy helyben. Az Inkvizíciós Egység embereit próbáld a csata külterületén likvidálni. Miután az összes Inkvizíciós Egység tagot legyőzted, új jelenet következik.

Amikor ismét megkapod az irányítást, Sirius bőrében harcolsz két Halálevővel. A Halálevők támadásai erősek és gyorsak. Ez egy igen nehéz csata, de nem lehetetlen megnyerni, amelyhez körülbelül tíz perces küzdelemre van szükség. A stratégia abból áll, hogy addig mondogasd a Protegót, míg Harry ki nem fekszik, azután következzék néhány támadó varázsige, miközben a Protegót is használod, egészen a győzelemig. Viszont nem fontos megnyerned ezt a küzdelmet; ha így döntesz, akkor ne csinálj semmit, hanem várj, míg a Halálevők győznek. A jelenet után Dumbledore-t irányítod, aki Voldemort ellen harcol.

— VOLDEMORT —
Ez jóval könnyebb összecsapás, mint az előző. A csata első részében, a Voldemort támadásai közti szünetekben a Stupify-jal és az Expelliarmusszal támadj. Amint elmondtad őket, következzen egy Protego a támadásai kivédésére. Ezután szórd meg Levicorpusszal és Expelliarmusszal, míg a második fázis el nem kezdődik.

A második fázisban Voldemort elnyeli a varázsigéket. Ezért használd az Expelliarmust egészen addig, míg ő is elkezd varázsolni. Azután a Protegóval verd vissza rá az ő támadásait. Ismételd ezt néhány alkalommal, míg a harmadik fázis kezdetét veszi.

A csata harmadik stációjában Voldemort székeket dobál Harryre. A Protegóval védekezz ellenük, majd gyorsan támadj az Expelliarmusszal. Ez egy elég hosszú rész, de végül veszíteni fog.

Most Harryn a sor, hogy támadjon. Ez olyan, mint egy Occulmency lecke. A jobb analóg kart a Voldemort pálcája által mutatott iránnyal ellentétes irányba told, így könnyen legyőzheted.

Nézd meg a zárójelenetet, a Harry Potter and the Order of the Phoenix végére értél. Innentől kezdve szabadon járkálhatsz Hogwartsban az eddig esetleg elhagyott titkok megtalálásához.

Van még egy mini-küldetés, melyet Luna részére kell teljesítened. Találkozz vele a Nagy Terem előtt, és beszélj vele. Öt tárgyat kell megtalálnod a számára, melyek lelőhelyei a következők:

- A Nagy Teremben álló asztalon levő kék tárgy.
- Söpörd el a leveleket a Bejárati Udvaron.
- Vizsgáld meg az asztalt a Könyvtárban.
- Nézz szét az Óratorony melletti szökőkútnál.
- Az utolsó tárgy a Viadukt Bejáratánál, arcképhez közel található.

A föld alatti zárkában levő titok (a Nagy Lépcsősor aljából érheted el):

- Mondd el az Incendiót a sakkbábukat borító pókhálókra.

5. AZ ARCKÉPEK JELSZAVAI
A játékban összesen 12 portré van szerte a kastélyban. Mindegyik esetében ki kell találnod a jelszót, vagy feladatokat kell teljesítened ahhoz, hogy a kép elmondja neked.

Megjegyzés: miután megszerezted a jelszót, mindig beszélj az adott képpel, mielőtt kilépsz a játékból; ellenkező esetben ugyanis újra meg kell találnod azt.

A Nagy Lépcsősor hetedik emelete, a Kövér Hölgy portréja
- Úgy tűnik, Harry elfelejtette a jelszót. Így hát beszélj a képpel, utána pedig bármelyik tanulóval, aki a közelben mászkál.

Nagy Lépcsősor, a föld alatti zárka szintje
- Ezt csak akkor tudod teljesíteni, ha Hannah Abbot a Követelmények Szobájában tartózkodik. Szimplán beszélj a képhez, és az elárulja a jelszót.

Föld alatti zárka, Slytherin portré
- A Nagy Lépcsősor felől lépj be a föld alatti zárkába, majd beszélj a képpel. Most menj vissza a fiúk hálótermébe (miután Ginnynek a Követelmények Szobájába való eljuttatásával bebocsáttatást nyertél ide), utána vissza a portréhoz, és beszélj vele.

Nagy Lépcsősor, első emelet
- Beszélj a lépcsősor aljában álló kutyás emberrel. Ezután találkozz egy Hufflepuff diákkal, aki el fogja mondani neked a jelszót.

Nagy Lépcsősor, második emelet, az Öreg Professzor képe
- Az a kérése, hogy találj egy Ravenclaw diákot, és kérdezd meg tőle, honnan származik a Ravenclawok alapítója. Ezt megtudhatod bármelyik, a közelben lófráló diáktól. Miután megvan a válasz, térj vissza a portréhoz a jelszóért.

Nagy Lépcsősor, harmadik emelet
- Találkozz a fekete ruhás hölggyel, aki azt mondja, elárulja neked a jelszót, ha küldetsz részére valamilyen élelmet Giffardtól. Utóbbi a kutyás ember, tehát igyekezz hozzá. Miután elintézted, menj vissza a hölgyhöz a jelszóért.

Harmadik emelet, a Kőhídhoz vezető boltíves folyosó
- Beszélj a férfival, majd menj Myrtle fürdőszobájába. Ott Myrtle elmondja a jelszót, amivel menj vissza a férfihoz.

Nagy Lépcsősor, negyedik emelet
- Keresd a lila köpenyes férfit, és beszélj vele. Azt kéri, beszélj a „háromarcú férfival". Az első ezek közül egy fekete köpenyes férfi a hetedik emeleten, közel a Jövendölés Tornyához. Ő ezután a második emeleten található, öreg professzoros képhez irányít. A harmadik állomás a pásztorlány portréja, mely szintén a második emeleten van. Lépj át az öreg professzor képén, és fordulj jobbra. Menj le a lépcső feléig, és beszélj a pásztorlány képével (a lány fehér ruhát visel, kezében vesszőt tart, a háttérben juhászok láthatóak). Ő azt kéri, hogy beszélj a Viadukt Bejáratánál levő képpel, mely a lépcső jobb oldalán található. Utóbbi portré a kutyás emberhez irányít, akik a Nagy Lépcsősor aljában vannak. Tőle fogod megkapni a jelszót.

Nagy lépcsősor, hetedik emelet, a háromarcú férfi
- A Követelmények Szobája mellett találod. Azt kéri, segíts megtalálni az „ő másik énjét". Menj a negyedik emeletre, ahol találsz egy alakot, akinek az arcát pókháló fedi. Alkalmazd az Incendiót a pókhálón, és megtudod a jelszót.

A Herbológia osztály mellett
- Ezúttal egy olyan férfival van dolgod, akit egy hatalmas szem figyel. Azt kéri tőled, hogy takard le a szemet. Ennek érdekében javítsd meg a portréval szemben levő két páncélos lovagot. Miután megvagy, a férfi elmondja a jelszót.

Könyvtár
- A portrénak az a kívánsága, hogy olvasd fel neki a Napi Próféta első oldalát. Az újság felleléséhez menj a Nagyterembe. Először mondd el a Depulsót a nagy asztal előtti katedrára, ahol a tanárok ülnek. Azután mondd el rá a Wingardium Leviosát. Egy madár jelenik meg, aki ledobja neked a Napi Próféta. Vizsgáld meg, majd térj vissza a Könyvtárba a jelszó megszerzéséhez.

A Viadukt Bejárata
- Ez ugyanaz a srác, akivel a pásztorlány kérésére kellett beszélned. Csak akkor árulja el a jelszót, ha a képe körüli területről eltünteted a diákokat. Fordulj meg, és mutass a varázspálcáddal a két tanulóra. Ők eltűnnek, te pedig megtudod a jelszót.

6. MINI-KÜLDETÉSEK
Bár ezek leírását igyekeztem belefoglalni a végigjátszásba, egy külön fejezetben ismét részletezem őket azok kedvéért, akik esetleg csak ezekre kíváncsiak, a végigjátszásba pedig nem akarnak beleolvasni.

Az Orr megtalálása a Gryfindor közösségi szobában
A Gryfindor közösségi szobában valaki a segítségedet kéri – mégpedig a kandallótól jobbra levő Quitich játékos portréja. Beszélj vele, mire megkér arra, hogy az arcképeken keresd meg az ő hiányzó orrát. Az általad keresett kép mögötted van, a Hálótermek felé vezető ajtótól balra: az öreg varázsló képe. Beszélj hozzá, majd nézd meg a jelenetet. Utána egy orr fog lebegni a levegőben, kapd el.

Snape feladványa
Találd meg Snape-et a föld alatti zárkában, a Viadukt Bejáratának lépcsőjétől balra. Snape azt a feladatot adja, hogy írj meg egy esszét, melyhez a szükséges könyvet a Könyvtárban találod. Menj a Könyvtárba, ahol egészen hátul, a tiltott szekcióban leled meg a keresett tárgyat; egészen pontosan a távoli bal oldalon álló könyvespolc, alulról második polcán. A jelenet után térj vissza a föld alatti zárkába, most már be tudsz jutni Snape irodájába.

Luna tárgyai
Ezen küldetés felvételéhez beszélj Lunával a Bejárati Teremben. Luna elveszett tárgyai a következők:

- A Nagy Teremben álló asztalon levő kék tárgy.
- Söpörd el a leveleket a Bejárati Udvaron.
- Vizsgáld meg az asztalt a Könyvtárban.
- Nézz szét az Óratorony melletti szökőkútnál.
- Az utolsó tárgy a Viadukt Bejáratánál, arcképhez közel található.

Miután mindent megtaláltál, ismét beszélj Lunával.

Flitwick feladványa
Flitwicket a második emeleten, a Varázslatok osztályterem előtt, a Könyvtár felé félúton találod. Flitwick feladata – Snape-éhez hasonlóan – csak akkor jelenik meg, miután teljesítetted a fő sztori bizonyos részét. Amikor felbukkan, arról az esszéről kérdezi Harryt, melyen hősünk egy ideje munkálkodik. Ám az esszé befejezéséhez egy könyv szükséges. Hermione szerint valaki állítólag már kikölcsönözte a Könyvtárból. És hogy hol fogod megtalálni? A Nagyteremben. Ehhez menj le a Nagy Lépcsősoron és lépj be a jobb oldali ajtókon. Menj a Nagyterem távoli jobb sarkába, és kérd el a jobb szélső asztalnál ülő diáktól. (Egy jelenet kezdődik, amikor mellé értél.) Most térj vissza Flitwickhez az esszével.

McGonagall feladványa
McGonagallt az Átváltoztató Udvaron, az osztályterme előtt találod. Azt kéri, keresd meg a három hiányzó osztálytársat. Ehhez menj a Jövendölések Tornya lábához a hetedik emeleten. Beszélj a tanulókkal, majd menj vissza McGonagallhoz a küldetés befejezéséhez.

Pomona Sprout feladványa
Promona Sprout az Üvegházban van. Azt kéri Harrytől, hogy fejezze be az Öntermékenyítő Bokrokról írt esszéjét. Hermione javaslatára keresd meg Neville-t, aki segít megtalálni az esszéhez szükséges könyvet. Neville a Követelmények Szobájában van. Beszélj vele, mire elmondja, hogy a könyv a fiúk hálótermében, az ágya melletti asztalon van. Miután megvan a könyv, térj vissza Promona Sprouthoz.

7. MEGNYITHATÓ TÁRGYAK
Az alább felsorolt megnyitható trófeákat a Követelmények Szobájában tudod megszerezni, a következő feladatok elvégzésével.

Megnyitható tárgyak - Feladatok
Építészet Serleg - Találd meg mind a 12 rejtett Hogwarts szimbólumot
Karakterek Serleg - Találkozz mind az 58 karakterrel Hogwartsban
Védekezés a Sötét Művészetek Ellen Serleg - Hat csatában alkalmazd az összes védekező varázslatot
Robbanó Snapszli Serleg - Győzd le a két Robbanó Snapszli bajnokot
Felfedezők Serlege - Találd meg Hogwarts összes ismert területét Híres Boszorkányok és
Varázslók Serlege - Találd meg a 15 rejtett varázsló dísztáblát Hogwartsban
Az Év Barátai Serleg - Fejezd be a fő történetet, találd meg Luna öt elveszett tárgyát
Arany Törmelékkő Serleg - Győzd le a négy Törmelékkő bajnokot
Nagymesterek Serlegev Győzd le a három varázslósakk bajnokot
Házi Szellem Serleg - Találd meg a négy Házi Szellemet
Gyalogút Serleg - Találd meg az összes állati lábnyomot
Ornitológiai Serleg - Találd meg Hogwarts öt repülő teremtményét
Portré Jelszavak Serlege - Találd meg mind a 12 portré jelszavát
Iskolai Büszkeség Serleg - Teljesítsd a 66 napi feladatot
Titkos Szobor Serleg - Találd meg a 12 titkos varázsló sakkbábut
Csempészek Serlege - Találd meg Fred és George 12 titkos rejtekhelyét
Szorgalmas Siker Serleg - A leckéket 'O' (Outstanding, kiemelkedő) minősítésűre teljesítsd

Sybilla

TELJES GUIDE az összes eddig megjelent HARRY POTTER játékhoz 168 OLDALON, AJÁNDÉKKAL!

INFO: www.gamemaster.hu

RENDELHETŐ JÁTÉKOK (PC ÉS KONZOL)

PC

3D ULTRA PINBALL SS ..... .958
80 DAY AROUND T WORLD /EVM/ ..... .1950
8TH WONDER OF THE WORLD ..... .990
99 CASINO & CARD GAMES /EVM ..... .990
A CÉH - THE GUILD 2 ..... .6990
A HÁROM TESTŐR ..... .1990
A KIRÁLY VISSZATÉR ..... .3990
A MESTERLÖVÉSZ COOL ..... .1910
A.I.M. 2. CLAN WARS ..... .4990
A.I.M. COOL ..... .990
A-10 WARTHOG ..... .5750
ACT OF WAR ..... .1990
ACT OF WAR GOLD BEST OF ..... .2990
ACTUA SOCCER ..... .891
ADVENT RISING ..... .9990
ADVENTURE PACK NICKELODEON ..... .5391
AFRIKA KORPS COOL ..... .1910
AGATHA CHRISTIE ..... .910
AGATHA C. MURDER ON THE ORIENT EXPR. .4990
AGE OF EMPIRES 3 ..... .11511
AGE OF EMPIRES 3 HU ..... .6990
AIR CONFLICT ..... .3990
AIRBORNE HERO /EVM/ ..... .990
AIRBUS HOLIDAY DESTINATIONS ..... .5750
AIRPORT TYCOON 3 & LUXURY ..... .1791
ALADDIN BB ..... .1290
ALADDIN DISNEY 2007 ..... .1990
ALL STRIP POKER GIRLS AT WORK ..... .990
ALPINE SKI RACING 2007 ..... .2990
AMERICAN CONQUEST ANTHOLOGY ..... .2990
AMERICAN CONQUEST DIVIDED NATION ..... .990
AMERICAN CONQUEST DIVIDED NATIONS ..... .7989
AMERICA'S 10 MOST WANTED ..... .9591
AMERICA'S SECRET OPERATIONS: CLOSE C. .1990
AMERIKA TITKOS HADMŰVELETEI COOL ..... .990
AMIGA CLASSIC I-II /EVM/ ..... .1950
AMIGA CLASSICS 2 /EVM/ ..... .990
ANARCHY ..... .958
ANCIENT WARS: SPARTA ..... .9990
ANNO 1503 ..... .1990
ANNO 1503 GOLD ..... .2990
ANNO 1701 HUN ..... .6990
ANOTHER WORLD /EVM/ ..... .1950
ANT BULLY ..... .3990
ARCADE BOXING SS ..... .958
ARCHLORD ..... .12990
ARDENNEN OFFENSIVE /EVM/ ..... .990
ARGON ..... .958
ARMIES OF EXIGO CLASSIC ..... .3990
ARMY RACER /EVM/ ..... .1950
ASCARON COLLECTIONS ..... .1990
ATHENS 2004 ..... .8991
ATLANTIS COLLECTORS ..... .2990
ATLANTIS EVOLUTION FL ..... .3990
ATTACK ON PEARL HARBOR ..... .5990
AUDIO CLEANING LAB 11 DELUXE ..... .5990
AURA ..... .891
AURA 2: THE SACRED RINGS ..... .5990
AUSTRIA PROFESSIONAL 2004 ..... .7670
AUTO ASSAULT ..... .7989
B-17 FLYING FORTRESS COOL ..... .990
BAD DAY L.A. HUN ..... .1990
BALDUR'S GATE SAGA ..... .3990
BALEARIC ISLANDS & GIBRALTAR ..... .5750
BALLPARK 3DX /EVM/ ..... .990
BARD'S TALE ..... .7191
BARD'S TALE EXCL ..... .2989
BARKÁCS BALÁZS AUTÓT ÉPÍT ..... .1990
BARKÁCS BALÁZS HAJÓT ÉPÍT ..... .1990
BARNYARD - PATATANYA ..... .7590
BATTLE OF EUROPE ..... .3990
BATTLEF 2 BOOSTER P 2 AF D ..... .3990
BATTLEF 2142 B.P.!(DOWLOA) ..... .3990
BATTLEFIELD 1 942:WWII A C ..... .3990
BATTLEFIELD 2 DELUXE EDITIO ..... .8988
BATTLEFIELD:VIETNAM CLASSIC ..... .3990
BATTLESTRIKE: AZ OSTROM COOL ..... .1990
BATTLESTRIKE: GYÖZELEMRE FEL! COOL ..... .1990
BATTLESTRIKE: HARC A CS. ..... .1990
BEAUTY AND THE BEAST BB ..... .1290
BET ON SOLDIER: BLOOD ON SAHARA COOL .1990
BETTI 3 ..... .1911
BETTI HERCEGNŐ ..... .1911
BETUK & SZÁMOK ..... .990
BIG MUTHA TRUCKERS 2 ..... .5391
BIG MUTHA TRUCKERS 2 /EVM/ ..... .1950
BILLY BLADE, AZ IDŐ TEMPLOMA ..... .990
BIOCLE HEROES ..... .1990
BLACK AND WHITE CLASSIC ..... .3990
BLACK AND WHITE 2 CLASSIC ..... .3990
BLACK BUCCANEER ..... .4990
BLAZING ANGELS SQUADRONS OF WWII ..... .6990
BLITZKRIEG 2 ..... .4990
BLITZKRIEG 2 FALL OF THE REICH ..... .1990
BLITZKRIEG 2: FALL OF THE REICH ..... .2989
BLITZKRIEG ANTHOLOGY ..... .2990
BLITZKRIEG BURNING HORIZON ..... .2989
BLITZKRIEG MISSION BARBAROSSA ..... .2690
BLITZKRIEG MISSION KURSK ..... .3590
BLOODRAYNE 2 ..... .9990
BOILING POINT COOL ..... .1990
BORDERZONE COOL ..... .990
BOUNTY HUNTER MACE GRIFFIN ..... .2870
BRATZ BABYZ ..... .7590
BRATZ ROCK ANGELZ ..... .8991
BREED COOL ..... .990
BRIGADE E5 ..... .1990
BROKEN SWORD THE ANGEL OF DEATH ..... .11989
BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30 HU ..... .2989
BUDAPEST ..... .4790
BUG MANIA /EVM/ ..... .1950
BUG'S LIFE BB ..... .1290
BUG'S LIFE DISNEY 2007 ..... .1990
BUZZ LIGHTYEAR OF... ..... .1791
C&C 3 TIBERIUM WARS ..... .11990
C&C GENERALS DE CLASSIC ..... .3990
C&C THE FIRST DECADE ..... .7490
C64 CLASSICS /EVM/ ..... .1950
CALL OF CTHULHU ..... .6990
CALL OF DUTY ..... .7191
CALL OF DUTY 2 COLLECTORS ED ..... .15351
CALL OF DUTY DELUXE BEST OF ..... .3990
CALL OF DUTY GOTY BEST OF ..... .3990
CALL OF DUTY UNITED OFFENSIVE BO ..... .3990
CALL OF JUAREZ ..... .6990
CAR INDUSTRIES COOL ..... .990
CARD SHARK 2 SS ..... .958
CASPER A TITOKZATOS SIKÁTOR ..... .1990
CASPER A VARÁZSLATOS JÁTÉKBOLT ..... .1990
CASPER AZ ELVARÁZSOLT ERDŐ ..... .1990
CASPER REJTÉLY A KASTÉLYBAN ..... .1990
CATZ AND DOGZ EXCL ..... .2990
CATZ HU ..... .4990
CDV LEGENDS BLITZKRIEG ..... .1161
CDV LEGENDS COSSACKS ART OF WAR ..... .1290
CDV LEGENDS GROM ..... .1161
CDV LEGENDS HEAVEN & HELL ..... .1161
CDV LEGENDS NO MAN'S LAND ..... .1791
CDV LEGENDS PROJECT NOMADS ..... .1161
CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04 ..... .8991
CHAMPIONSHIP MANAGER 2006 ..... .11991
CHAMPIONSHIP MANAGER 2007 ..... .4990
CHAMPIONSHIP MANAGER 4 ..... .8991
CHAMPIONSHIP MANAGER 5 ..... .8991
CHARLIE & THE CHOCOLATE FACTORY ..... .4989
CHICKEN LITTLE ..... .2989
CHICKEN LITTLE - ACE IN ACTION ..... .6990
CHICKEN LITTLE DISNEY 2007 ..... .1990
CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION COOL ..... .1990
CHROME GOLD /EVM/ ..... .1950
CHROME SPEC FORCE SL ..... .7671
CHRONICLES OF A VAMPIRE COOL ..... .2990
CHRONICLES OF NARNIA ..... .2989
CINDERELLA CASTLE BB ..... .1290
CINDERELLA ROYAL WEDDING 2007 ..... .1990
CINDERELLA'S FAIRY CASTLES DISNEY 2007 .1990
CINDY'S FASHION WORLD SS ..... .958
CITY OF HEROES/VILLAINS + 45 NAP ..... .5989
CIV CITY ROME ..... .7990
CIVIL WAR - GREAT BATTLES ..... .891
CIVILIZATION 3 - 100% ..... .2989
CIVILIZATION CHRONICLES ..... .12000
CIVILIZATION IV ..... .4990
CIVILIZATION IV WARLORDS ..... .7989
CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD ..... .5989
CODE OF HONOR: A FRANCIA IDEGENLÉGIÓ ..... .2990
CODENAME:OUTBREAK /EVM/ ..... .1990
COLD FEAR ..... .4990
COLD WAR ..... .9591
COMBAT FLIGHT SIM.2 EXCL ..... .2989
COMBAT WINGS: BATTLE OF BRITAIN PREM ..... .1990
COMM OFFIC EASTER FR /EVM/ ..... .990
COMMANDOS 3 BUDGET ..... .1989
COMMANDOS STRIKE FORCE ..... .5550
COMPANY OF HEROES ..... .9990
CONFLICT GLOBAL STORM ..... .8991
CONFLICT VIETNAM ..... .3590
CONFLICT VIETNAM BUDGET ..... .3830
CONFLICT:DESERT STORM /EVM/ ..... .1950
CONSTANTINE ..... .6291
COPS 2170 POWER OF LAW ..... .4491
COSSACKS 2 BATTLE FOR EUROPE ..... .5991
COSSACKS 2 GOLD ..... .4990
COSSACKS 2 NAPOLEONIC WARS ..... .7191
COUNTER-STRIKE 1:ANTHOLOGY ..... .3990
COUNTER-STRIKE:SOURCE DVD ..... .7490
CRASH DAY HUN COOL ..... .1990
CREATURE CONFLICT ..... .1990
CRUSADER KINGS /EVM/ ..... .1950
CSI 2 DARK MOTIVES EXCL ..... .2989
CSI CRIME SCENE... EXCL ..... .2989
CSI MIAMI ..... .7191
CUBAN MISSILE CRISIS COOL ..... .990
CUSTOM PLAY GOLF /EVM/ ..... .1950
CYHPER ..... .8091
DARK FALL 2 ..... .1791
DARK MESSIAH ..... .6990
DARK STAR ONE ..... .1990
DARK VAMPIRES /EVM/ ..... .990
DAWN OF WAR - DARK CRUSADE ..... .6990
D-DAY COOL ..... .1910
DEAD MAN'S HAND COOL ..... .990
DEAD REEFS ..... .4990
DESERT LAW COOL ..... .990
DESPERADOS 2 ..... .1990
DESPERADOS COOL ..... .990
DESPERATE HOUSEWIVES / SZÜLETETT FEL. 6990
DESTROYER COMMAND EXCL ..... .1290
DEUS EX INVISIBLE WAR ..... .224
DEVIL INSIDE FL ..... .891
DEVIL MAY CRY 3 SPECIAL EDITION ..... .5991
DINO CRISES 2 /EVM/ ..... .1950
DINOSAUOR ACTION G. BB ..... .1290
DINOSAUR DISNEY 2007 ..... .1990
DISCIPLES 2 GOLD ..... .1990
DISCIPLES GOLD SS ..... .1911
DMA CARTOON MAKER CL ..... .891
DOMINATION ..... .7191
DONALD QUACK ATTACK BB ..... .1290
DONALD QUACK ATTACK DISNEY 2007 ..... .1990
DOOM 3 BEST OF ..... .3990
DRACULA TWINS ..... .2990
DRAGONBLADE ..... .2990
DRAGON'S LAIR 3D ..... .1791
DRAGON'S LAIR 3D EXCL ..... .1290
DRAGONSHARD COOL ..... .1990
DREAM PINNBALL 3D /EVM/ ..... .1950
DRIVER 3 ..... .1990
DRIVER PARALLEL LINES ..... .6990
DUCATI WORLD CHAMPIONSHIP ..... .1990
DUNGEON LORDS ..... .7191
DUNGEON LORDS COLLECTORS EDITION ..... .2990
DUNGEON SIEGE 2 ..... .990
DUNGEON SIEGE II: BROKEN WORLD ..... .3990
DUNGEON SIEGE II: DELUXE ..... .6990
DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA ..... .2989
DYN 4 CHESS GAMES ..... .531
DYN CLOSE APPROACH ..... .531
DYN OXYDE ..... .531
DYN PUZZLE ..... .531
DYN ROSWELL PINBALL ..... .531
EARTH 2160 ..... .7671
EGYPT COLLECTORS EDITION ..... .2990
EGYPT III ..... .3590
EGYPTIAN CHALLENGE ..... .958
EL MATADOR HUN ..... .4990
ELDER SCROLLS IV OBLIVION: SHIVERING I. .6990
ELDER SCROLLS OBLIVION: KNIGHTS OF THE 5989
EMPEROR BS ..... .2870
EMPERORS NEW GROOVE BB ..... .1290
EMPIRE EARTH THE ART OF CONQ EXP ..... .2870
ENIGMA: RISING TIDE /EVM/ ..... .990
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND ..... .3590
EUROPA UNIVERSALIS 2 /EVM/ ..... .1950
EUROPA UNIVERSALIS 3 HUN ..... .9990
EVANY ..... .891
EVERQUEST 2 ..... .7191
EVERQUEST 2 DESERT OF FLAME ..... .6291
EVERQUEST 2 KINGDOM OF SKY ..... .4989
EVERQUEST UNLIMITED ED ..... .8991
EVIL DEAD REGENERATION ..... .8991
EVIL GENIUS ..... .3830
EVM GRAT SZOFTVEREK ..... .1990
EXTREME 500 /EVM/ ..... .990
F.E.A.R.: EXTRACTION POINT ..... .5989
FACES OF WAR EXCL ..... .2989
FAHRENHEIT: INDIGO PROPHECY BEST OF ..... .3990
FAIRLY ODD PARENTS SHADOW SD ..... .4491
FIFA 06 CLASSIC ..... .3990
FIFA 07 ..... .7490
FIFA 2004 CLASSIC ..... .1990
FIFA 2005 CLASSIC ..... .3990
FINAL FANTASY XI ..... .10791
FINAL MISSION /EVM/ ..... .990
FIRE CAPTAIN COOL ..... .990
FISHING USA /EVM/ ..... .990
FLAT OUT ..... .7191
FLAT OUT 2 /EVM/ ..... .1950
FLIGHT SIMULATOR 98 EXCL ..... .1791
FLIPPER & LOPAKA 3 VILÁGA ..... .1990
FLIPPER & LOPAKA A MÉLYSÉG TITKA ..... .1990
FLYBOYS ..... .2990
FOOLYMPICS /EVM/ ..... .990
FOOTBALL GENERATION /EVM/ ..... .1950
FORD RACING 2 /EVM/ ..... .990
FORD RACING 3 /EVM/ ..... .1950
FORD STREET RACING /EVM/ ..... .1950
FOREVER WORLDS ..... .1791
FREAK OUT: EXTREME FREERIDE ..... .2990
FREEDOM FORCE VS. 3RD REICH ..... .7671
FREELANCER EXCL-RED ..... .1290
FRONTLINE BERLIN 1945 /EVM/ ..... .990
FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS 10990
GABRIEL KNIGHT 3 BS ..... .1911
GALACTIC CIVILIZATION ..... .1911
GALACTIC CIVILIZATION SS ..... .1911
GALACTIC SWARM ..... .958
GALACTIC SWARM SS ..... .958
GENESIS RISING ..... .5990
GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2 ..... .9990
GI COMBAT ..... .2149
GI COMBAT SS ..... .1911
GLORY OF THE ROMAN EMPIRE ..... .1990
GLORY OF THE ROMAN EMPIRE ..... .6990
GO CART RACER ..... .958
GO CART RACER SS ..... .958
GOLD STARS - EGYET FIZET KETTŐT KAP ..... .1990
GONDOLKOZZ GYORSAN! ..... .990
GONDOLKOZZ! ..... .990
GORKY 2:AUTOWATCHING /EVM ..... .1950
GORKY ZERO /EVM/ ..... .1950
GOTHIC 2 GOLD ..... .1990
GOTHIC 2 NIGHT OF THE RAVEN ..... .990
GOTHIC 3 HUN ..... .6990
GOYA MULTIMEDIA ..... .8990
GP CHAMPIONSHIP 2 /EVM/ ..... .990
GRANDTHEFTAUTO:LONDON /EVM/ ..... .990
GROUND C.& DARK C. BS ..... .1911
GT LEGENDS ..... .3990
GT RACING ..... .5991
GTR ..... .3990
GTR 2 ..... .4990
GUILD WARS + GUILD WARS FACTIONS ..... .11989
GUILD WARS 2006 ..... .6990
GUILD WARS FACTIONS ..... .6990
GUILD WARS NIGHTFALL ..... .6990
GUILD WARS SPECIAL EDITION ..... .9591
GUN ..... .15351
GUNMAN BS ..... .1911
GUNSHIP COOL ..... .990
HALF LIFE 2 CLASSIC ..... .3990
HARC A FELHŐK FELETT COOL ..... .990
HARLEY-DAVIDSON ..... .4990
HARRY POTTER AND GOF CLASSI ..... .3990
HARRY POTTER AND THE ORDER ..... .11990
HARRY POTTER CHAMBER CLASS ..... .3990
HARRY POTTER PHILOSOP CLASS ..... .3990
HARRY POTTER: PRISONER CLAS ..... .3990
HEAGEMONIA GOLD /EVM/ ..... .1950
HEARTS OF IRON 2 /EVM/ ..... .1950
HEAVEN & HELL ..... .4491
HEAVY METAL FAKK 2 ..... .1161
HEAVYWEIGHT THUNDER /EVM/ ..... .990
HELLO KITTY ROLLER RESCUE ..... .7191
HEROES 3 ..... .1910
HEROES IV. ..... .1910
HEROES IV. PACK ..... .3850
HEROES OF M&M3+ESSENT /EVM/ ..... .1950
HEROES OF THE PACIFIC ..... .5989
HEROES V HAMMERS OF FATE ..... .4990
HEROES V HUN ..... .6990
HEROES V SILVER EDITION ..... .8990
HIDDEN & DANGEROUS 2 COURAGE UF ..... .2989
HIDDEN STROKE 2 ..... .4491
HITMAN 2 /EVM/ ..... .1950
HITMAN BLOOD MONEY ..... .6450
HOLIDAY WORLD COOL ..... .990
HOLLYWOOD PICTURES 2 COOL ..... .2990
HOMEWORLD 1+2 ..... .3830
HOMEWORLD BS ..... .958
HOOLIGANS /EVM/ ..... .990
HOT WHEELS STUNT TRACK CHALL ..... .4491

MEGRENDELÉS LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989 TOVÁBBI INFORMÁCIÓ: WWW.GAMEEXPRESSZ.HU

Az árváltoztatás jogát fenntatjuk!

ICE AGE 2 ..... .7989
ICEWIND DALE SAGA ..... .3990
IGI 2 COVERT STRIKE 100% ..... .2989
IL2 STURMOVIK: 1946 ..... .6990
IMPERIAL GLORY ..... .6150
IMPERIALISM 2 EXCL ..... .1290
IMPERIUM GALAKTIKA 2 ..... .891
IMPOSSIBLE CREATURES EXCL-RED ..... .1290
IN MEMORIAM EXCL ..... .2241
IRON WARRIORS ..... .3990
ITALIAN CHAMPIONSHIPS /EVM/ ..... .1950
JACK KEANE: THE SEED OF EVIL ..... .5990
JAGGED ALLIANCE 2 SS ..... .1911
JÁTSSZ & GONDOLKODJ! ..... .990
JAWS UNLEASHED ..... .9990
JOINT TASK FORCE ..... .7990
JR.BARBIE PRINCESSB. BS ..... .1911
JR.DANGER ZONE BS ..... .1911
JR.SHELLY CLUB BS ..... .1911
JUDGE DREDD ..... .2870
JULES VERNE 4 JOURNEY TO THE ..... .8991
JULES VERNE COLLECTORS EDITION ..... .2990
JULIA: A VIHAROS 20-AS ÉVEK ..... .990
JULIA: AZ ÉDES 60-AS ÉVEK ..... .990
JUMURDZSÁK GYÜRŰJE ..... .7990
JUNGLE BOOK BB ..... .1290
JUNGLE BOOK DISNEY 2007 ..... .1990
JUNIOR - DINOSAUR'US /EVM/ ..... .990
JUNIOR - PAPYRUS /EVM/ ..... .990
JUST CAUSE ..... .1990
KAO THE KANGAROO 3 ..... .1990
KARIB TENGER KALÓZAI 3: A VILÁG VÉGÉN ..... .6990
KENNY'S ADVENTURE /EVM/ ..... .1950
KI VAGY RÚGVA ..... .990
KING KONG EXCLUSIVE ..... .2990
KNIGHTMARE SS ..... .958
KNIGHTS OF HONOR ..... .3990
KNIGHTS&MERCHANTS 2 /EVM/ ..... .1950
KOKOTONI WILF SS ..... .958
L.O.T.R : R.O.T.K CLASSIC ..... .3990
LARRY MAGNA CUM LAUDE ..... .3830
LARRY'S CASINO SS ..... .958
L'ECSÓ - RATATOUILLE ..... .6990
LEGION ARENA 1ST ED ..... .3990
LEGO BIONICLE /EVM/ ..... .1950
LEGO CHESS /EVM/ ..... .1950
LEGO CREATOR /EVM/ ..... .1950
LEGO CREATOR KKINGDOM /EVM/ ..... .1950
LEGO DROME RACERS /EVM/ ..... .1950
LEGO FOOTBALL MANIA /EVM/ ..... .1950
LEGO GALIDOR /EVM/ ..... .1950
LEGO ISLAND /EVM/ ..... .1950
LEGO ISLAND 2 /EVM/ ..... .1950
LEGO ISLAND EX STUNTS /EVM/ ..... .1950
LEGO LOCO /EVM/ ..... .1950
LEGO RACERS /EVM/ ..... .1950
LEGO RACERS 2 /EVM/ ..... .1950
LEGO STAR WARS 2 ..... .4990
LEGO STUNT RALLY /EVM/ ..... .1950
LEGOLAND /EVM/ ..... .1950
LÉGY KREATÍV! ..... .990
LEISURE SUIT LARRY SS ..... .958
LEMONY SNICKETS SERIES OF UN ..... .6291
LILO AND STITCH BB ..... .1290
LILO AND STITCH DISNEY 2007 ..... .1990
LINEAGE II + 6 NAPOS GAMECARD ..... .6991
LINEAGE II + 60 NAPOS GAMECARD ..... .10988
LINKS LS 2003 EXCL ..... .1290
LION KING DISNEY 2007 ..... .1990
LION KING OPERATION BB ..... .1290
LMA MANAGER 2007 ..... .11989
LMA PROFESSIONAL MANAGER 2005 ..... .8991
LOKI ..... .6990
LORD OF THE REALM 2 SS ..... .958
LORD OF THE RINGS ONLINE GAMECARD ..... .7990
LORD: MAGIC+LORD REALM 3 ..... .6711
LOTR BAT.F.MID.EARTH2 CL ..... .3990
LOTR:BATTLE FOR MID EART CL ..... .3990
LUCAS ENTERTAINMENT PACK ..... .9891
MACKÓTESTVÉR BB ..... .1290
MACKÓTESTVÉR DISNEY 2007 ..... .1990
MADAGASCAR ..... .8991
MADE MAN ..... .3990
MAELSTROM ..... .9990
MAFIA 100% ..... .2989
MAGIC KNIGHT V ..... .3990
MAGIC ARTIST 2 BB ..... .1290
MAHJONGG VARIETY PACK 2 ..... .1430
MALACKA A HŐS BB ..... .1290
MALACKA A HŐS DISNEY 2007 ..... .1990
MALL TYCOON 3 ..... .9990
MARINE HEAVY GUNNER VIETNAM COOL ..... .990
MARINE PARK EMPIRE /EVM/ ..... .1950
MARS TAXI INC ..... .958
MARS TAXI INC SS ..... .958
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE ..... .6990
MASHED ..... .3590
MASSIVE ASSAULT ..... .1290
MATEK ..... .990
MAXX TRUCKS SS ..... .958
MEDIEVAL LORDS ..... .3390
MEGARACE 3 ..... .891
MEMÓRIA & LOGIKA ..... .990
METAL ..... .958
METROPOLIS ARENA ..... .958
METROPOLIS ARENA SS ..... .958
MICHAEL SCHUMACHER WORLDTOUR KART ..... .1990
MICRO MACHINES 4 ..... .9990
MIGHT & MAGIC IX. CLASSIC ..... .990
MOH:ALLIED AS. WAR CHEST CL ..... .3990
MONOPOLY TYCOON COOL ..... .990
MONSTERS INC BB ..... .1290
MONSTERS INC DISNEY 2007 ..... .1990
MONTE CARLO 2 SS ..... .958
MORROWIND GOTY EXCL ..... .2690
MORTYR 2 HUN ..... .1990
MORTYR COOL ..... .1990
MOTO GP 3 ..... .8991
MOVIE EDIT PRO 11 ..... .13430
MOVIES ..... .15351
MOVIES 2 GO ..... .5990
MOVIES ON CD & DVD 6.0 ..... .5990
MUSIC MAKER 12 DELUXE ..... .8990
MUSIC STUDIO 12 DELUXE ..... .8990
MY PONY STABLE COOL ..... .1990
MY TRAFFIC X ..... .6990
MYST ULTIMATE COMPILATION ..... .5989
NAUTILUS JULES VERNE ..... .891
NBA LIVE 06 CLASSIC ..... .3990
NBA LIVE 2005 CLASSIC ..... .3990
NÉMET SZÓTANÍTÓ ..... .2989
NEVERWINTER NIGHTS 2 ..... .7990
NEVERWINTER NIGHTS COOL ..... .1990
NEVERWINTER NIGHTS DIAMOND EDITION ..... .4990
NEXAGON ..... .1911
NEXAGON SS ..... .1911
NFS MOST WANTED CLASSIC ..... .3990
NG 3D GLOBE ..... .990
NG DESIGNS ..... .1910
NHL 2004 CLASSIC ..... .1990
NHL 2005 CLASSIC ..... .3990
NINJA TURTLES ..... .4990
NO ONE LIVES FOREVER ..... .2870
NORTHLAND /EVM/ ..... .990
OIL TYCOON 2 HUN COOL ..... .990
OLASZ SZÓTANÍTÓ ..... .2989
ONIMUSHA 3 DEMON SIEGE ..... .6990
OPEN SEASON EXCL ..... .2989
OPERATION FLASHPOINT RESIST ..... .3590
OVER THE HEDGE - TÚL A SÖVÉNYEN ..... .3990
OVERKILL ..... .958
PACIFIC LIBERATION FORCE ..... .4990
PAINKILLER BATTLE OUT OF HELL ..... .3590
PANZER ELITE ACTION ..... .1990
PANZER ELITE ACTION: DUNES OF WAR ..... .4990
PANZER GENERAL 3 EXCL ..... .1290
PARAWORLD ..... .4990
PATRICIAN 3 /EVM/ ..... .990
PATRICIAN II /EVM/ ..... .990
PATRIOTS ..... .4990
PET RACER /EVM/ ..... .990
PET SOCCER /EVM/ ..... .990
PETER PAN BB ..... .1290
PETER PAN DISNEY 2007 ..... .1990
PHOTO MANAGER 2006 DELUXE ..... .5990
PHOTOS ON CD & DVD 6.0 ..... .5990
PIRATES OF THE CARIBBEAN 2 LOJS EXCL ..... .2989
PJ005 SLAM TILT /PIRATE ..... .441
PLATOON /EVM/ ..... .1950
PLATYPUS SS ..... .958
PLAYBOY THE MANSION ..... .2989
PLAYBOY THE M-GOLD ED EXCL ..... .2989
POD GOLD EXCL ..... .1431
POKOLI SZOMSZÉDOK 2 ..... .2990
POKOLI SZOMSZÉDOK COOL ..... .990
POKOLI SZOMSZÉDOK PACK ..... .3990
POMPOS ELLOPOTT BETŰK ..... .958
POMPOS KALANDJAI ..... .958
PONI FARM COOL ..... .2990
POOL PARADISE ..... .1791
POP LIFE ..... .1990
PORT ROYALE 2 COOL ..... .1990
POSTAL 2 /EVM/ ..... .1950
POWER RANGERS TIME FORCE BUDG ..... .3590
PRAETORIANS BUDGET ..... .1989
PREY ..... .4990
PRINCE OF PERSIA 3 TTT EXCL ..... .2990
PRINCESS HORSE SHOW BB ..... .1290
PRINCESS HORSE SHOW DISNEY 2007 ..... .1990
PRISONER OF WAR 100% ..... .2989
PROJECT I.G.I /EVM/ ..... .1950
PROJECT SNOWBLIND ..... .4950
PSYCHONAUTS ..... .9990
PUNISHER ..... .7191
PURE PINBALL /EVM/ ..... .990
QUAKE 4 BEST OF ..... .3990
RAILROAD PIONEER COOL ..... .990
RAILS ACROSS AMERICA SS ..... .1911
RAINBOW SIX LOCKDOWN EXCLUSIVE ..... .2990
RAINBOW SIX VEGAS ..... .6990
RALLY CH. XTREME /EVM/ ..... .1950
RAYMAN 10TH ANNIVERSARY EXCL ..... .2990
RAYMAN 3 EXCL ..... .2989
RAYMAN M EXCL-RED ..... .1290
RAYMAN RAVING RABBIDS ..... .3990
REDNECK KENTUCKY ..... .1990
REPUBLIC:THE REVOLUTION ..... .1791
RESERVOIR DOGS ..... .6900
RESIDENT EVIL 3 /EVM/ ..... .1950
RESTAURANT EMPIRE COOL ..... .990
RESTRICTED AREA ..... .3990
RF ONLINE ..... .9990
RIDER'S WORLD LOVAGOLNI SZERETNÉK! ..... .1990
RIDER'S WORLD UGRATNI SZERETNÉK! ..... .1990
RIDER'S WORLD VERSENYEZNI SZERETNÉK! ..... .1990
RINGRIKER SS ..... .958
RISE OF NATION GOLD EXCLUSIVE ..... .2989
RISE&FALL:CIVILIZ. AT WAR ..... .3990
RISING KINGDOMS ..... .3990
ROAD TO FAME /EVM/ ..... .990
ROBIN HOOD ..... .1990
ROBIN HOOD L.O.T.C. /EVM/ ..... .1950
ROBINSON CSALÁD TITKA ..... .7990
ROBOTS ..... .7671
ROGUE TROOPER ..... .8400
ROLLER COASTER WORLD /EVM/ ..... .990
ROLLERCOASTER TYCOON 2 DELUXE COOL ..... .1990
ROLLERCOASTER TYCOON 3 DELUXE ..... .3990
ROLLING MARBLES ..... .958
ROSSO RABBIT IN TROUBLE ..... .1791
RPM TUNING /EVM/ ..... .1950
RUGBY CHALLENGE EXCL ..... .2989
RUGRATS ALL GROWED UP BUDGET ..... .3590
RUGRATS GO WILD BUDGET ..... .3590
RUNAWAY /EVM/ ..... .1950
SACRED ..... .1990
SACRED GOLD ..... .3990
SAFECRACKER COOL ..... .2990
SAGA - A VIKINGEK HARAGJA FL ..... .891
SANTA CLAUS ..... .1791
SCAR ..... .3990
SCARFACE ..... .6990
SCHIZM II ..... .891
SCRAPLAND ..... .990
SEAWORLD TYCOON ..... .2690
SECOND SIGHT ..... .6291
SECRET OF THE LOST CAVERN ..... .9591
SENTINEL ..... .4491
SERIOUS SAM 2 ..... .4989
SETTLERS 2 10TH ANNIVERSARY ..... .6990
SETTLERS HERITAGE OF KINGS HU ..... .3990
SETTLERS HOK EXPANSION DISC ..... .4491
SETTLERS HOK HU EXCLUSIVE ..... .2989
SETTLERS HOK LEGENDS ..... .4989
SHADOW OPS RED MERCURY DVD-ROM ..... .990
SHADOWBANE+RISE OF CHAOS ..... .1791
SHADOWGROUNDS ..... .2989
SHARK TALE ..... .2989
SHARK TALE ACTIVITY CENTER ..... .1990
SHATTERED UNION ..... .4990
SHELLSHOCK NAM67 ..... .3590
SHREK 2 ..... .6291
SHREK 2 PAINT&CREATE ..... .2690
SHREK 3 ..... .9990
SHREK SUPERSLAM ..... .9591
SID MEIER'S RAILROADS ..... .6990
SILENT HUNTER 3 HU ..... .2989
SILENT HUNTER 4 HU ..... .6990
SILVER STARS - EGYET FIZET KETTÓT KAP ..... .990
SIM CITY 4 CLASSIC ..... .1990
SIM CITY 4 DELUXE CLASSIC ..... .3990
SKATEBOARD PARK 2004 ..... .2690
SKI RESORT EXTREME ..... .891
SKODA RACER /EVM/ ..... .1950
SMOKING GUNS ..... .990
SNOW BOARDING 2004 ..... .2690
SOLDIER OF FORTUNE 2 GOLD BEST OF ..... .3990
SOLDIER POOL DVD COLLECTION 12 ..... .5990
SÖLDNER COOL ..... .1990
SPACE RANGERS 2 COOL ..... .1990
SPELLFORCE 2 ..... .4990
SPELLFORCE 2 DRAGON STORM ..... .4990
SPELLFORCE PLATINUM EDITION ..... .3990
SPHERE RACER SS ..... .958
SPIDER-MAN 3 ..... .9990
SPIDER-MAN BEST OF ..... .3990
SPLINTER CELL CHAOS THEORY EXCL ..... .2990
SPLINTER CELL DOUBLE AGENT ..... .5989
SPLINTER CELL EXCL ..... .2989
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW HU ..... .1290
SPLINTER CELL TRILOGY ..... .5989
SPONGEBOB SP&FRIENDS BASKETB ..... .4491
SPONGYA BOB: TEREMTMÉNY A ROZSDÁS R. ..... .6989
SPRING OFFICE 2004 PROF ME ..... .10791
SPRING OFFICE 2004 STND ME ..... .7191
STACKED ..... .9990
STALIN SUBWAY 2 ..... .1990
STALINGRAD COOL ..... .1990
STALKER ..... .9990
STAR ASSAULT ..... .4990
STAR HERITAGE HUN ..... .4990
STAR WARS BATTLEFRONT ..... .6291
STAR WARS BATTLEFRONT 2 HU ..... .6990
STAR WARS BATTLEFRONT CLASSIC ..... .5989
STAR WARS EMPIRE AT WAR CLASSIC ..... .5989
STAR WARS EMPIRE AT WAR FORCES OF C. ..... .9990
STAR WARS EPISODE 3 ACTIVITY CENTER ..... .3830
STAR WARS FORCE COMMANDER CL ..... .3590
STAR WARS GALAXIES JUMP TO LIGHT SP. ..... .6291
STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REP. ..... .3590
STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REP. 2 ..... .6990
STAR WARS RACER CLASSIC ..... .3990
STAR WARS REPUBLIC COMMANDO ..... .4990
STAR WARS ROQUE SQUADRON CL ..... .3590
STAR WARS THE BEST OF PC ..... .12990
STAR WARS X-WING ALLIANCE CL ..... .3590
STAR WARS X-WING COLLECTOR SERIES ..... .3590
STAR WOLVES 2 ..... .4990
STAR WOLVES COOL ..... .990
STARSHIP TROOPERS /EVM/ ..... .1950
STARSKY & HUTCH /EVM/ ..... .1950
STEEL BEASTS ..... .1911
STEEL BEASTS SS ..... .1911
STREETS RACER /EVM/ ..... .990
STREETS RACER 2 /EVM/ ..... .1950
STRIKE FIGHTERS ..... .1911
STRIKE FIGHTERS SS ..... .1911
STRONGHOLD LEGENDS ..... .6990
STUBBS THE ZOMBIE RWAP ..... .9990
STUNT RACER SS ..... .958
SUDDEN STRIKE 2 HU ..... .1791
SUDDEN STRIKE RESOURCE WAR ..... .2690
SUPERPOWER3 ..... .8991
SUPREME COMMANDER ..... .9990
SURF'S UP - VIGYÁZZ, KÉSZ, SZÖRF! ..... .5989
SWAROG ..... .958
SWAT 2 SS ..... .958
SWAT 4 THE STETCHKOV SYNDIC ..... .5991
SWEDISH CLASSICS /EVM/ ..... .1950
SWIFT 300 ARCADE GAMES COSMI ..... .958
SWIFT 3D BUBBLE BURST ..... .958
SWIFT 3D WORLD ATLAS ..... .958
SWIFT 50 BLAZING GAMES ..... .958
SWIFT GREETING CARD MAGIC ..... .958
SWIFT LABEL PUBLISHER ..... .958
SZÉPSÉG ÉS A SZÖRNYETEG DISNEY 2007 ..... .1990
SZÉPSÉGSZALON - BEAUTY FACTORY ..... .1990
SZTRIPTIZPOKER - MAGYAR SZTÁROKKAL ..... .1990
SZÜLETETT FELESÉGEK EXKLUZÍV KIADÁS ..... .8989
TACTICAL OPS ASSAULT ON TERROR COOL ..... .1990
TAITO LEGENDS ..... .6291
TARZAN ACTION GAME BB ..... .1290
TARZAN DISNEY 2007 ..... .1990
TAXI DRIVER 3 /EVM/ ..... .1950
TENNIS ACE SS ..... .958
TERRORIST TAKEDOWN: COVERT OP. ..... .2990
TERRORIST TAKEDOWN: HÁBORÚ KOL. ..... .1990
TERRORIST TAKEDOWN: MOGADISHU-I K. ..... .1990
TEST DRIVE UNLIMITED ..... .9990
THE CAT IN THE HAT ..... .3830
THE DA VINCI CODE ..... .4989
THE ENGINEER 2 /EVM/ ..... .990
THE FALL - LAST DAYS OF GAIA COOL ..... .1990

MEGRENDELÉS LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989 TOVÁBBI INFORMÁCIÓ: WWW.GAMEEXPRESSZ.HU

Az árváltoztatás jogát fenntatjuk!

THE HEAT OF WAR .1990
THE HELL OF VIETNAM .2990
THE INCREDIBLES ACTION GAME .6291
THE INCREDIBLES ROTU .6990
THE MARK .2990
THE PATH OF NEO .3990
THE SHIELD .4990
THE SIMPSONS BS .2870
THE SIMS 2 CELEBRATION S .2990
THE SIMS 2 EGYETEM .7490
THE SIMS 2 ÉJSZAKÁK .7490
THE SIMS 2 ÉVSZAKOK .7490
THE SIMS 2 GLAM.(CSILIVILI) .2990
THE SIMS 2 H&M STUFF .2990
THE SIMS 2 OPEN FOR BUSINES .7490
THE SIMS 2 PETS (HÁZI KEDV) .7490
THE SIMS 2 SE DVD MAGYAR .12990
THE SIMS 2 STUFF FF (MESÉS) .2990
THE SIMS 2 TÉLAPÓSCSUCCOKFHS .2990
THE SIMS ABRAKADABRA .2990
THE SIMS DELUXE ED. CLASSIC .3990
THE SIMS EP PACK CLASSIC 1 .3990
THE SIMS EP PACK CLASSIC 2 .3990
THE SIMS KERTVÁROSI KRÓNIKA .7490
THE SIMS PET STORIES .7490
THE THING BS .2870
THIEF: DEADLY SHADOWS BUDGET .1989
THRONE OF DARKNESS BS .1239
TIGER WOODS PGA TOUR 05 CL .3990
TIGER WOODS PGA TOUR 07 .11990
TIGGER'S HONEY BB .1290
TIGRIS DISNEY 2007 .1990
TITAN QUEST .10990
TITAN QUEST DELUXE .6990
TITAN QUEST IMMORTAL THRONE .5989
TOCA RACE DRIVER 2 BS .2241
TOCA RACE DRIVER 3 .6990
TOM CLANCY'S GHOST RECON ISLAND TH. .3990
TOMB RAIDER 10TH .10990
TOMB RAIDER 6: AOD /EVM/ .1950
TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS .1989
TOMI ÉS JÁLOMCSAPDA .990
TOMI SZAFÁRI KALANDOK .990
TONIC TROUBLE EXCL .1290
TORINO 2006 WINTER OLYMPICS .3990
TORTUGA 2 TREASURES HUN .4990
TOTAL CLUB MANAGER 2005 CLA .3990
TOTAL OVERDOSE .8991
TOY STORY 2 DISNEY 2007 .1990
TRABI RACER /EVM/ .1950
TRACKMANIA FL .2870
TRACKMANIA SUNRISE FL .7671
TRACKMANIA UNITED HU .6990
TRAIN SIMULATOR EXCL .2989
TRANSFORMERS THE GAME .9990
TRANSPORT GIANT ADD ON .1990
TRANSPORT GIANT GOLD .1990
TRIBES 2 BS .958
TRIBES VENGEANCE .3830
TRUCKER /EVM/ .1950
TRUE CRIME STREETS OF LA BEST OF .3990
TUNGUSKA SECRET FILES .3990
TWO WORLDS .6990
TYCOON CITY - NEW YORK BEST OF .1990
U-BOAT BATTLE IN THE MEDITERRANEAN .3990
UFO: AFTERLIGHT HUN .4990
UFO: AFTERSHOCK .1990
ULTIMATE RIDE COASTER CL .1791
ULTIMATE MOTOCROSS .4990
ULTIMATE RIDE COASTER BB .1290
ULTIMATE SPIDER-MAN .5991
URU AGES BEYOND MYST EXCL .1791
URU COMPLETE CHRONICLE .6291
URU PATH OF THE SHELL .3590
ÜBERSOLDIER .7989
VANGUARD: SAGA OF HEROES .4990
VEGAS MAKE IT BIG .1791
VERNE RETURN TO MYSTERIOUS IL .4491
VICTORIA /EVM/ .990
VIETCONG 2 .2989
VIVISECTOR COOL .1990
WALL STREET TYCOON EXCL .1290
WANTED GUNS /EVM/ .990
WAR ON TERROR HUN .3990
WAR TIMES .4791
WARCRAFT 2 BS .1911
WARFRONT HUN .9990
WARHAMMER COLLECTORS .7990
WARHAMMER DAWN OF WAR GOTY .3990
WARHAMMER: MARK OF CHAOS .7990
WARLORDS IV FL .1791
WARLORDS IV HU EXCL .2989
WARRIOR KINGS BATTLES .5391
WATERLOO SS .1911
WHIRLWIND OF VIETNAM HUN .4990
WII DRIVER PARALLEL LINES .14990
WILDLIFE OUTDOOR LIFE .1791
WILDLIFE PARK 2 .5990
WILDLIFE PARK 2 CRAZY ZOO ADD ON .4990
WINGS OF HONOUR: A VÖRÖS BÁRÓ CSATÁI .1990
WINGS OVER EUROPE /EVM/ .1950
WOLFSCHANZE COOL .1990
WORLD AT WAR .3990
WORLD CHAMP.SNOOKER 2003 BS .1791
WORLD CHAMP.SNOOKER 2004 .3590
WORLD SERIES OF POKER .9990
WORLD SERIES OF POKER: TOURNAMENT .3990
WORLD WAR 1 COOL .990
WORLD WAR ZERO /EVM/ .1950
WORMS ARMAGEDDON /EVM/ .1950
WW II TANK COMMANDER /EVM/ .1950
WWII: BATTLE OVER THE PACIF .1990
X3 REUNION .3990
XIII .1791
X-MEN LEGENDS II RISE .11691
X-MEN THE OFFICIAL GAME .9990
XTREME PHOTO & GRAPHIC DESIGNER .11990
XTREME PHOTO & VIDEO MANAGER .4990
ZEUS POSEIDON SS GOLD .1689
ZOO EMPIRE COOL .990
ZOO TYCOON 2 HU .2989

PS2

1945 ARCADE VERSION .3830
24 THE GAME PLATINUM .5990
ACE COMBAT THE BELKAN WAR .9990
AEONFLUX .12990
ALTER ECHO .1910
ANT BULLY .5990
ANTZ EXTREME RACING .5751
APE ESCAPE 3 .5990
ARMY MEN MAJOR MALFUNCTION .2989
BARBIE 12 DANCING PRINCESSES .9990
BATMAN BEGINS PLATINUM .6490
BATTLEFIELD 2 MC PLATINUM .5990
B-BOY .5990
BLACK PLATINUM .5990
BOXING CHAMPIONS .2990
BRATZ FOREVER DIAMONDZ .12990
BRATZ ROCK ANGELZ .16311
BRAVE .5990
BROTHERS IN ARMS .14990
BROTHERS IN ARMS - EIB .7490
BROTHERS IN ARMS RTH30 PLA .5990
BURNOUT 3:TAKEDOWN PLATINU .5990
BURNOUT DOMINATOR .14990
BURNOUT REVENGE PLATINUM .5990
BUZZ - THE MUSIC QUIZ .9990
BUZZ - THE SUNGPARTY+BUZZERS .9990
CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE PLATINUM .8989
CALL OF DUTY 3 .16990
CALL OF DUTY BIG RED ONE .8990
CALL OF DUTY FINEST HOUR PLAT .7989
CANIS CANEM EDIT .12990
CARS PLATINUM .7990
CELL DAMAGE OVERDRIVE .3830
CHAMPIONSHIP MANAGER 2006 .9990
CHAMPIONSHIP MANAGER 5 .6990
CHARLIE & THE CHOCOLATE FACTORY .15351
CHESS CHALLENGE .3830
CHICKEN LITTLE .6990
CHICKEN LITTLE - ACE IN ACTION .8989
CHRONICLES OF NARNIA .6990
CLUB FOOTBALL 2005 AC MILAN .12471
CLUB FOOTBALL 2005 BAYERN .12471
CLUB FOOTBALL 2005 MANCHESTER .12471
CLUB FOOTBALL 2005 REAL MADRID .12471
CLUB FOOTBALL JUVENTUS .9590
CODE OF THE CHOCOLATE .3990
CODENAME KIDS NEXT DOOR .14391
COMMANDOS STRIKE FORCE .9990
CONFLICT GLOBAL STORM .9990
CRESCENT SUZUKI RACING .3990
CURIOUS GEORGE .5990
DELTA FORCE BHD: TEAM SABRE .8989
DESTROY ALL HUMANS .16309
DESTROY ALL HUMANS! 2 .10990
DEUS EX .6711
DINOSAUR .9591
DINOSAUR ADVENTURE .3830
DISNEY GOLF .5989
DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE .4790
DORA THE EXPLORER .9591
DRAGON'S LAIR 3D .2870
DT RACER .9990
DVD SURFER+ DVD FILM .1990
ESPN NHL HOCKEY .6711
EVERYBODY'S GOLF .5990
EVIL DEAD REGENERATION .12471
EVOLUTION GT .5990
EXTENSION CABLE .990
EYETOY - PLAY 3 PLATINUM .5990
EYETOY - PLAY SPORTS PLATI .5990
EYETOY PLATINUM .5990
EYETOY ANTIGRAV .5990
EYETOY GROOVE .5990
EYETOY KINETIC .5990
EYETOY KINETIC COMBAT .5990
EYETOY-PLAY SPORTSUSBKAMER .11909
FAIRLY ODD PARENTS SHADOW .7191
FAMILY GUY .7990
FAST AND THE FURIO TOKYO .9990
FIFA 06 PLATINUM .5990
FIFA 07 .9990
FIFA 2004 PLATINUM .5990
FIFA STREET 2 PLATINUM .5990
FIFA STREET PLATINUM .5990
FIGHT CLUB .12471
FIGHT NIGHT ROUND 3 .5990
FINAL FANTASY XII .14990
FINAL FIGHT: STREETWISE .5990
FLAT OUT .12471
FLOW + DANCEMAT .9990
FLOW: URBAN DANCE UPRISING .4990
FOOTBALL GENERATION .3990
FORD VS CHEVY .4989
FORMULA ONE 2005 PLATINUM .5990
FORMULA ONE 2006 PLATINUM .5990
FROM RUSSIA WITH LOVE .5990
FULL SPECTRUM WARRIOR .12471
GAUNTLET SEVEN SORROWS .10990
GETAWAY BM PLATINUM .5990
GETAWAY PLATINUM .4990
GHOST RECON 2 .7490
GHOST RECON ADVANCED WARFI .12490
GHOST RIDER .9990
GHOSTMASTER .6711
GIANTS .5751
GO GO COPTER .5751
GOD OF WAR 2 .16990
GOD OF WAR PLATINUM .5990
GODFATHER THE GAME PLATINU .5990
GODHAND .10990
GOLDEN AGE OF RACING .3990
GRAN TURISMO 4 PLATINUM .5990
GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES .7990
GRAND THEFT AUTO VICE CITY STORIES .6990
GTR 400 .3990
GT-R TOURING .4990
GUITAR HERO 1 + GITÁR .19990
GUITAR HERO II + GITÁR .19990
GUITAR HERO: ROCKS THE 80'S+GITÁR .18990
GUN .12990

HARLEY-DAVIDSON .9990
HARRY POTTER AND GOF PLATI .5990
HARRY POTTER AZKABAN PLAT .5990
HARRY POTTER F?NIX RENDJE .14990
HARRY POTTER&CH. PLATINUM .5990
HARRY POTTER: QWC PLATINUM .5990
HAWK KAWASAKI RACING .4990
HEATSEEKER .12990
HERACLES: CHARIOT RACING .3990
HERACLES:BATTLE WITH GODS .3990
HEROES OF THE PACIFIC .9990
HITMAN BLOOD MONEY .16989
HULK ULTIMATE DESTR .14391
INDY CAR SERIES 2 .12471
INTELLVISION .3830
INTERNATIONAL SUPER CART'S .3990
INTERNATIONAL TENNIS PRO .3990
JAK & DEXTER PLATINUM .5990
JAK 3 PLATINUM .5990
JAK II:RENEGADE PLATINUM .5990
JAK X PLATINUM .5990
JAMES B 007:NIGHTFIRE PLAT .5990
JAMES B:EVERY OR NOT.PLAT .5990
JAWS UNLEASHED .11989
JIMMY NEUTRON ATTACK TW .12471
JUICED .15351
JUMBLE BOOK GROOVEPARTY .6190
KIDZ SPORT ICE HOCKEY .3830
KILLZONE PLATINUM .5990
KIM POSSIBLE - WHAT'S THE SWITCH? .8989
KING KONG .7490
KING OF FIGHTERS MAX.IM .12471
KORMÁNY + AUTÓS SZOFTVER .9990
KURI KURI MIX .5751
L.O.T.R.:THE THIRD AGE PLA .5990
L.O.T.R:RETURN O.T.K. PLA .5990
L.O.T.R:THE TWO TOWERS PL .5990
LA RUSH .5990
L'ECSÓ - RATATOUILLE .12990
LEGEND OF HERCULES .3830
LEGO STAR WARS 2 PLAT .7990
LEMONY SNICKET'S SERIES .14391
LIMITED ED.:FF X-2+SOUL C2 .16990
LMA MANAGER 2005 .12471
LUMINES PLUS .9990
MADAGASCAR PLAT .9489
MAJOR MAN .5990
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE .13990
MAXXED OUT RACING .2990
MEDAL OF HONOR: FRL PLAT. .5990
MEDAL OF HONOR:R. S. PLAT .5990
MEDAL OF HONOR:VANGUARD .14990
METAL ARMS .12781
METAL GEAR SOLID 2:SOL PLA .5990
MIDNIGHT CLUB 3 DUB ED .16311
MIDWAY'S ARCADETREASURES 2 .7490
MM ORBS OF DOCTOR .3830
MOH:EUROPEAN ASSAULT PLAT .5990
MONSTER HOUSE .12990
MONSTERS INC .6190
MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON .10990
MORTAL KOMBAT:SHAOLINMONK .5990
MOTO GP 4 PLATINUM .5990
MOTORSIEGE WARRIORS .3830
MTV MUSIC GENERATOR 3 .6711
NAMCO MUSEUM 50THANNIVERS .9990
NASCAR 07 .14990
NBA 2K6 .7990
NBA 2K7 .12990
NBA LIVE 07 .9990
NBA STREET V3 .14990
NEED FOR SPEED CARBON .9990
NFS: MOST WANTED PLATINUM .5990
NHL 07 .9990
NHL 2005 .14990
NHL 2K6 .5989
NHL 2K7 .12990
NOBLE RACING .3990
OFFROAD EXTREME .3830
OKAMI .10990
ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS .5990
OPEN SEASON .12990
OPERATION AIR ASSAULT .3990
OPERATION AIR ASSAULT 2 .3990
OVER THE HEDGE .11989
PACIFIC WARRIORS II .3990
PIRATES OF THE CARIBBEAN 3 .13990
PIRATESC:LEGEND OF JS PLAT .8990
POLAR EXPRESS .12471
POWER RANGERS DINO THU .12471
PRINCE OF PERSIA 3 PLATINU .7490
PRINCE OF PERSIA TRILOGY .9990
PRINCE OF PERSIA WW PLATIN .5990
PROJECT ZERO THREE .13988
PS2 ARTHUR & THE INVISIBLES .9900
PS2 BLACK BUCCANEER .6990
PS2 FREAK OUT .3990
PS2 GENE TROOPERS .3990
PS2 PANZER ELITE ACTION .4990
PS2 TEST DRIVE UNLIMITED .9990
PSYCHONAUTS .12990
PSYVARIAR .5751
PUNISHER .14391
RACEWAY: DRAG & STOCK RACI .3990
RACING SIMULATION 3 .3990
RAINBOW SIX LOCKDOWN .7490
RALLY FUSION .15350
RATCHET & CLANK 2 PLATINUM .5990
RATCHET & CLANK 3 PLATINUM .5990
RATCHET & CLANK PLATINUM .5990
RATCHET GLADIATOR PLATINUM .5990
RAYMAN 10TH ANNIVERSARY .7490
RAYMAN 3 PLATINUM .3990
RAYMAN RAVING RABBIDS .9990
RED NINJA .12471
RESERVOIR DOGS .9990
RESIDENT EVIL 4 .5990
ROAD TRIP ADVENTURE .3830
ROBINSON CSALÁD TITKA .9990
SCARFACE .12990
SEAWORLD SHAMUS ADVENT .9990

MEGRENDELÉS LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989 TOVÁBBI INFORMÁCIÓ: WWW.GAMEEXPRESSZ.HU

Az árváltoztatás jogát fenntatjuk!

SECOND SIGHT 6711
SHARK TALE 2989
SHREK 3 13990
SHREK3 13990
SINGSTAR LEGENDS 5990
SINGSTAR PARTY+2 MIKROFON 13990
SKATE ATTACK 6990
SNK VS CAPKOM SVC CHAOS 9591
SOCOM 3 PLATINUM 5990
SOCOM: COMBINED ASSAULT 16990
SON OF THE LION KING 3830
SOULCALIBUR III PLATINUM 5990
SPACE ACE 2870
SPIDER-MAN 3 13990
SPLINTER CELL CHAOS THEORY 7490
SPLINTER CELL DOUBLE AGENT 11989
SPLINTER CELL P. T. PLATIN 3990
SPLINTER CELL PLATINUM 3990
SPONGEBOB & FRIENDS UNITED 12990
SPONGEBOB BATTLE FOR VOLCANO ISL. 10990
SPONGEBOB MOVIN' WITH FRIENDS 9591
SPY TOY 5990
SSX 3 PLATINUM 5990
SSX ON TOUR PLATINUM 5990
STAR TREK /ENCOUNTERS 2990
STAR TREK SHATTERED UNI 4791
STAR WARS BATTLEFRONT 2 PLAT 9990
STEALTH FORCE:THE WAR ON T 3990
STITCH EXPERIMENT 626 6190
STOCK CAR CRASH 3990
STOCK CAR SPEEDWAY 3830
STREET RACING SYNDICATE 14391
SURF'S UP 9990
TAK 2 STAFF OF DREAMS 12471
TAK AND THE POWER 14390
TAK THE GREAT JUJU CHALLENGE 12990
TARZAN FREERIDE 6190
TEKKEN 5 PLATINUM 5990
THE CAT IN THE HAT 3830
THE DA VINCI CODE 5991
THE INCREDIBLES 14391
THE INCREDIBLES ROTU 9990
THE RED STAR 5989
THE SIMS 2 PETS (HÁZI KED) 5990
THE SIMS BUSTIN' OUT PLATI 7490
THE SUFFERING:TIESTHATBIND 5990
THIS IS FOOTBALL 2005 PLAT 5990
TIF 2005 PLAT + KONTROLLER 5990
TIGER WOODS PGA TOUR 06 PL 6490
TOCA RACE DRIVER 2 12471
TOCA RACE DRIVER 3 PLATINUM 6990
TOCA RACE DRIVER PLAT 6711
TOKOBOT PLUS 6990
TOM & JERRY:WAR OF THE W. 4990
TOMB RAIDER: LEGEND 14990
TONY HAWK DOWNHILL JAM 12990
TONY HAWK PROJECT 8 12990
TORINO 6990
TORINO 2006 WINTER OLYMPICS 6990
TOTAL CLUB MANAGER 2005 14990
TOTAL OVERDOSE 9990
TOURIST TROPHY PLATINUM 5990
TOYS ROOM 3830
TRANSFORMERS THE GAME 13990
TRAPT 6990
TREASURE PLANET 9591
TRUCK RACING 2 3990
TRUE CRIME 16311
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 07 14990
WARHAMMER FIRE 7190
WARRIORS 9990
WHO SHOT J.R. 2870
WINNIE THE POOH RT ADVENTU 4990
WORLD CHAMP.SN. 2004 5751
WORLD SERIES OF POKER 9990
WORLD SUPER POLICE 3990
WRC RALLY EVOLVED PLATINUM 5990
WWE SMACKDOWN VS RAW 2007 12990
WWE SMACKDOWN VS RAW PLAT 7191
WWE SMACKDOWN! VS RAW 06 PLATINUM 9990
WWII: ACES OF THE SKY 3990
WWII: BATTLE OVER THE PACI 4990
WWII: SOLDIER 3990
WWII: TANK BATTLES 3990
X-FILES 12469
X-MEN LEGENDS 12471
X-MEN LEGENDS II RISE 16311
X-MEN THE OFFICIAL GAME 16989

X-BOX

AEONFLUX 11991
AMERICA'S ARMY : RISE OF 11990
ARMED & DANGEROUS 3588
ARX FATALIS 11510
BACKYARD WRESTLING 2 12471
BARBIE HORSE ADVENT 4791
BATMAN : VENGEANCE 9990
BLAZING ANGELS : SQUADRON 14990
BLOODRAYNE 2 11991
BMX XXX 3990
BROTHERS IN ARMS 14990
BUDGET SZOFTVER 3990
CALL OF CTHULHU DARK C 2989
CALL OF DUTY FINEST HOUR 6711
CHAMPIONSHIP MANAGER 5 2989
CLUB FOOTBALL 2005 MANCHESTER 2989
CLUB FOOTBALL 2005 REAL MADRID 2989
CLUB FOOTBALL REAL MADRID 12471
CODENAME KIDS NEXT DOOR 2989
COLD FEAR 14990
COLD WAR 2989
COLIN MCRAE RALLY 3 CL 7190
COLIN MCRAE RALLY 4 7191
COLIN MCRAE RALLY 5 2989
CONFLICT DESERT STORM 2 16310
CONFLICT GLOBAL STORM 16311
CONFLICT VIETNAM CL 2989
CRASH TWINSANITY 2989
CRASH'N'BURN 2989
CROUCHING TIGER, HIDDEN D 7990
DESTROY ALL HUMANS 15351
DEUS EX INVISIBLE WAR 15350
DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE 4790
DOOM 3 5989
ESPN NBA BASKETBALL 2989
ESPN NHL HOCKEY 2989
FANTASTIC FOUR 2989
FIGHT CLUB 12471
FINDING NEMO 7190
FORD RACING 2 6711
FORD RACING 3 7191
FULL SPECTRUM WARRIOR CL 7191
FUTURAMA 4800
GALLEON 3830
GHOSTMASTER 6711
GLADIUS 4790
GUN 16311
HEROES OF THE PACIFIC 6990
HITMAN BLOOD MONEY 16989
HOT WHEELS STUNT TRACK CHALL 6711
INDY CAR SERIES 2 12469
JUICED 15351
JUST CAUSE 4990
LEMONY SNICKETS SERIES 14391
LMA MANAGER 2005 12471
LOTUS CHALLANGE 9591
MADAGASCAR 2989
MAX PAYNE 2 4791
MERCENARIES 2989
METAL SLUG 3 UK 6711
MOJO 1911
MOTO GP 3 16311
MTV MUSIC GENERATOR 3 12469
OUTLAW GOLF 2 2989
PITFALL HARRY 2989
PLAYBOY THE MANSION 14990
PREDATOR 14391
PRINCE OF PERSIA 2 14990
PRINCE OF PERSIA THE TWO 14990
PROJECT SNOWBLIND 12471
PSYCHONAUTS 11991
PUNISHER 14391
RAYMAN 3 CLASSIC 7490
RED FACTION 2 14390
RED NINJA 12471
ROBOTECH INVASION 9591
ROBOTS 2989
ROLLING 3830
RTC WOLFENSTEIN TIDES 7191
RUGBY CHALLENGE 2006 11990
SECOND SIGHT 6711
SECRET WEAPONS... 15350
SERIOUS SAM 2 2989
SHARK TALE 2989
SHATTERED UNION 2989
SHELLSHOCK NAM67 7191
SHREK 2 3990
SNK VS CAPCOM SVC CHAOS 12471
SPHINX AND THE CRUSED... 15350
SPIDER-MAN 2 THE GAME 7191
SPLINTER CELL:CHAOSTHEORY 14990
SPYRO A HERO'S TAIL 12471
TAK 2 STAFF OF DREAMS 12471
TAK THE GREAT JUJU CHALLENGE 11991
TENCHU 3830
THE HOBBIT 4791
THE INCREDIBLES 7191
THE THING 14391
THIEF 3 DEADLY 14390
TOCA RACE DRIVER 3 13988
TONY HAWK PROSKATER 4 15350
TONY HAWK UNDERGROUND CL 6711
TORINO 2006 WINTER OLYMPICS 2989
TOTAL OVERDOSE 16311
ULTIMATE SPIDER-MAN 16311
URBAN CHAOS RIOT RESPONSE 16989
WHIPLASH 3830
WOLFENSTEIN 15350
WORLD CHAMP.SN. 2004 14389
X-MEN LEGENDS 12471
X-MEN LEGENDS II RISE 16311

X-BOX 360

AFRIKAN SAFARI (CABELA'S) 12990
AMPED 7990
BATTLEFIELD 2 MODCOM 9990
BURNOUT REVENGE 9990
C&C: TIBERIUM WARS 16990
CALL OF DUTY 2 GOTY 9990
CALL OF DUTY 3 15990
CRASH 16990
CRACKDOWN 18990
DARKNESS 16990
DEAD OR ALIVE 4 13990
DEAD RISING 7490
ELDER SCROLLS IV OBLIVION 11989
FANTASTIC FOUR RISE OF THE SILVER S. 14989
FIFA 06:ROAD TO THE F 7490
FIFA 07 16990
FIGHT NIGHT ROUND 3 7490
GEARS OF WAR 19990
GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2 16990
GODFATHER THE GAME 16990
GUITAR HERO II + GITÁR 22990
GUN 9990
HARRY POTTER: ORDOFPHO 16990
KAMEO 9990
KING KONG CLASSIC 9990
LEGO STAR WARS 2 7990
LMA MANAGER 2007 16990
LOST PLANET 16990
LOTR: BATTLE M E 2 9990
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 16990
NBA 2K6 16989
NBA STREET HOMECOURT 16990
NEED FOR SPEED CARBON 16990
NFS MOST WANTED CLASS 7490
NHL 07 16990
NHL 2K6 16989
NHL 2K7 16590
NINJA TURTLES 16990
PERFECT DARK ZERO 9990
PIMP MY RIDE 12990
PIRATES OF THE CARIBBEAN 3 16990
PREY 16989
QUAKE 4 9990
RAINBOW SIX VEGAS 18990
RAYMAN RAVING RABBIDS 16990
RIDGE RACER 6 9990
ROBINSON CSALÁD TITKA 13990
SAINTS ROW CLASSIC 8989
SHREK 3 16990
SHREK3 13990
SPLINTER CELL DOUBLE AGENT 19990
SURF'S UP 13990
TABLE TENNIS R* 7990
TETRIS EVOLUTION 7990
TIGER WOODSPGA TOUR07 16990
TONY HAWK PROJECT 8 16990
TOP SPIN 2 9990
TRANSFORMERS THE GAME 16990
WWE SMACKDOWN VS RAW 2007 16990
X-MEN THE OFFICIAL GAME 9990

PS3

DARKNESS 15990
ELDER SCROLLS IV OBLIVION 18990
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 16990
SPIDER-MAN 3 16990
SURF'S UP 12990
FORMULA ONE CHAMPIONSHIP E 16990
GENJI: DAYS OF THE BLADE 16990
HARRY POTTER AND THE ORDER 16990
NBA STREET HOMECOURT 16990
NEED FOR SPEED CARBON 16990
RIDGE RACER 7 16990
THE GODFATHER THE DON'S ED 16990

WII

BARNYARD 9990
BIONICLE HEROES 14990
CALL OF DUTY 3 14490
CALL OF DUTY3 14490
CARS 11989
CHICKEN LITTLE - ACE IN ACTION 13990
FANTASTIC FOUR RISE OF THE SILVER S. 14989
FAR CRY VENGEANCE 16990
HARRY POTTER AND THE ORDE 12552
L'ECSO - RATATOUILLE 14989
MADDEN NFL 07 14990
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 13990
NINJA TURTLES 16790
OPEN SEASON 16990
PRINCE OF PERSIA RIVAL SWORDS 15990
RAMPAGE TOTAL DESTRUCTION 7490
ROBINSON CSALÁD TITKA 13990
SHREK 3 14989
SPIDER-MAN 3 14989
SPLINTER CELL DOUBLE AGENT 16990
SURF'S UP 13990
THE GRIM ADV BILLY&MANDY 10990
TONY HAWK DOWNHILL JAM 12990
TRANSFORMERS THE GAME 14989

NINTENDO DS

AGE OF EMPIRES DS 9990
ALEX RIDER STORMBREAKER 12990
AMERICAN DRAGON 7990
ANNO 1701 9990
ASPHALT URBAN 12990
BARBIE 12 DANCING PRINCESSES 9990
BATTLES OF PRINCE OF PERSI 12990
BIONICLE HEROES 4990
CATZ 11989
CHICKEN LITTLE - ACE IN ACTION 7990
DANNY PHANTOM URBAN JUNGLE 11989
DINER DASH 10490
DOGZ 11989
FANTASTIC FOUR RISE OF THE SILVER S. 10990
LITTLE MERMAID: ARIEL'S UNDERSEA ADV. 7990
METEOS: DISNEY MAGIC 7990
MICRO MACHINES V4 7990
NANOSTRAY 11991
NFS CARBON OWN THE CITY 9990
NINJA TURTLES 11990
PETER JACKSON'S KING KONG 12990
PIRATES OF THE CARIBBEAN 3 9990
PONY FRIENDS 10490
RAFA NADAL TENNIS 9990
RAYMAN 12990
ROBINSON CSALÁD TITKA 9990
SCURGE HIVE 9990
SETTLERS 10990
SHREK3 8990
SPECTROBES 9990
SPIDER-MAN 3 8989
SPLINTER CELL CHAOS THEORY 12990
SPONGEBOB BATTLE FOR VOLCANO ISL. 10990
SPONGEBOB CREATURE FROM THE K. 11989
STAR TREK / TACTICAL ASSAULT 4990
STARW. III:REVENGE OF SITH 12990
SURF'S UP 10990
TAK THE GREAT JUJU CHALLENGE 12990
TOMB RAIDER LEGEND 4990
ZENDOKU 10490

A teljes lista, további PSP, GBA, és GC szoftverekkel megtalálható a

WWW.GAMEEXPRESSZ.HU

címen.

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

187 Ride or Die GU	P , 2, X, G	600 Ft
50 Cent Bulletproof	2, X	500 Ft
Ace Combat Advance TT	A	200 Ft
Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft
Adventure of Sherlock Holmes	P	600 Ft
Advert Rising TT	P,X	300 Ft
Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft
Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft
Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft
Alexander	P	600 Ft
Alias TT	P ,2,X	300 Ft
Alien vs Predator 2	P	400 Ft
Alien vs Predator 2: Primal Hunt	P	400 Ft
Alone in the Dark 4	P	300 Ft
America	P	300 Ft
American McGee's Alice	P	300 Ft
Anachronox	P	300 Ft
Animaniacs: The Great Edgar H. TT	2, X, G	300 Ft
Arc the Lad: End of Darkness GU	2	500 Ft
Arcanum	P	300 Ft
Area 51	P , 2, X	800 Ft
Armed and Dangerous	P ,X	600 Ft
Armies of Exigo	P	800 Ft
Art of Magic	P	300 Ft
Arx fatalis	P	500 Ft
Arx fatalis	X	600 Ft
Astérix & Obélix XXL TT	P , 2, G	300 Ft
Atalantis 3	P	400 Ft
Axis & Allies TT	P	300 Ft
Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft
Batman Begins	2, X, G	800 Ft
Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft
Battle Realms	P	400 Ft
Battlefield 2 GU	P	800 Ft
Battlefield 2: Modern Combat GU	2, X, X3	600 Ft
Battlefront II TT	P , 2, X	300 Ft
Beyond Good & Evil	P ,2,X,G	600 Ft
Black & White 2	P	600 Ft
Blitzkrieg	P	500 Ft
Blitzkrieg 2	P	800 Ft
Blood Omen 2	P	400 Ft
Bloodrayne	P ,2,X,G	500 Ft
Bloodrayne 2	P , 2, X	600 Ft
Brave: The Search For Spirit D. TT	2	300 Ft
Breed	P	600 Ft
Broken Sword: The Sleeping Dragon	P ,2,X	600 Ft
Brothers in Arms: Road to Hill 30	P2, X	600 Ft
Burnout 3: Takedown GU	2, X	600 Ft
Burnout Legend PSP TT	S	200 Ft
Burnout: Revenge	2, X, X3	600 Ft
C&C Generals: ZH	P	500 Ft
C&C Renegade	P	400 Ft
C&C: Generals	P	500 Ft
C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft
Call Of Duty 2: Big Red One	2, X, G	500 Ft
Call of Duty: Finest Hour	2, X, G	600 Ft
Call of Duty: United Offensive	P	600 Ft
Castlevania: Dawn of Sorrow TT	D	200 Ft
Catwoman	P ,2,X,G	600 Ft
Champions of Norrath	2	600 Ft
Charlie and the Chocolate factory	P , 2, X, G	500 Ft
Chicago 1930	P	600 Ft
Chris Sawyer's Locomotion TT	P	300 Ft
Chrome TT	P	400 Ft
Civilization 4 GU	P	800 Ft
Clive Barker's Undying	P	300 Ft
Close Combat: First to Fight TT	P , X	300 Ft
Codename: Panzers	P	600 Ft
Cold Fear	P , 2, X	600 Ft
Colin McRae Rally 04	P ,2,X	600 Ft
Commandos 2	P	300 Ft
Commandos 3 tippek	P	300 Ft
Conan: The Dark Axe	P ,2,X,G	600 Ft
Conflict: Vietnam TT	P , 2, X	300 Ft
Conquest of the Underworld	P	300 Ft
Constantine GU	P , 2, X	600 Ft
Cossacks II: Napoleonic Wars GU	P	600 Ft
Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft
Crime Life: Gang Wars TT	P , 2, X	300 Ft
CS: Condition Zero TT	P	400 Ft
CSI: Dark Motives	P	600 Ft
CSI: Miami	P	800 Ft
CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft
Darkwatch	2, X	600 Ft
D-Day P	600 Ft	
Dead Man's Hand TT	P ,X	400 Ft
Deadly Dozen	P	400 Ft
Destroy All Humans!	2, X	600 Ft
Deus Ex: Invisible War	P ,2,X	600 Ft
Devil May Cry 3: Dante's Aw. GU	2	400 Ft
Diablo 2: Lords of Destruction	P	300 Ft
Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft
Disciples 2	P	400 Ft
Domination GU	P	600 Ft
Donkey Kong: King of Swing TT	A	200 Ft
Doom 3 GU	P	600 Ft
Doom 3 GU	P , X	600 Ft
Dragonshard	P	600 Ft
Driv3r	P ,2,X	600 Ft
Dungeon Lords [1.rész]	P	800 Ft
Dungeon Lords [2. - befejező rész]	P	800 Ft
Dungeon Siege	P	400 Ft
Dungeon Siege 2 [1.rész]	P	800 Ft
Echo: Secret of the Lost Cavern	P	600 Ft
Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft
Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft
Empire Earth 2 GU	P	900 Ft
Enclave [2 részben]	P	500 Ft
Enter the Matrix	P ,2,X,G	500 Ft
Enthusia Professional Racing GU	2	600 Ft
Evil Dead Regeneration	P2, X	600 Ft
Evil Island	P	300 Ft
fable	P	600 Ft
fable GU	X	600 Ft
fahrenheit	P	600 Ft
fahrenheit	2, X	800 Ft
fallout Tactics	P	300 Ft
fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft
fantastic 4	P , 2, X, G	600 Ft
far Cry	P	600 Ft
far Cry: Instincts	2, X	600 Ft
Final fantasy X-2	2	600 Ft
Final fantasy: Crystal Chronicles	G	600 Ft
FlatOut GU	P2, X	400 Ft
Forbidden Siren	2	600 Ft
Forza Motorsport GU	X	400 Ft
Freedom Fighters	P ,2,X,G	500 Ft
Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft
Freedom Force Vs. The 3rd Reich	P	800 Ft
From Russia with Love	2, X, G	800 Ft
Full Spectrum Warrior TT	P ,2,X	300 Ft
F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft
Galleon	X	600 Ft
Gangland	P	600 Ft
Genji	2	600 Ft
Ghost Recon 2: Summit Strike	X	600 Ft
Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft
God of War	2	800 Ft
GoldenEye: Rogue Agent	2, X, G	600 Ft
GP3 addon	P	300 Ft
Gran Turismo 4 GU	2	800 Ft
Grand Theft Auto III	P ,2,X	500 Ft
Grand Theft Auto: Advance	A	200 Ft
Grandia 2	P ,2	400 Ft
Grungave: Overdose TT	2	300 Ft
GTA: Liberty City PSP TT	S	200 Ft
GTA3: Vice City	P ,2,X	500 Ft
GTR GU	P	600 Ft
Gun	P2, X, X3, G	600 Ft
Half-Life 2	P	800 Ft

Az ifjú varázslótanonc kalandjai milliók szívét dobogtatták meg világszerte, így nem csoda, hogy a számítógépes és konzolos játékos társadalomnak is elkészült a könyvbeli epizódok játékos változata. Kiadványunk végigviszi az olvasót a megjelent Harry Potter játékok világán, egy teljes megfejtést és útmutatást nyújtva, mely bármely helyzetben kimenti a kalandozót a megoldhatatlannak tűnő helyzetből. A teljes megoldás mellett temérdek kiegészítő információ kapott helyet a közel 170 oldalon, melyek ilyen formában, magyar nyelven még nem láttak napvilágot a játékról. Az ellenfelek teljes ismertetése mellett akad hely a varázslatok bemutatására és természetesen a minden játékban előforduló varázskártyák ismertetésére. Sok olyan titkos momentumra derül fény, melyek nehezebben deríthetők fel a játékban, de a történet teljes élvezetéhez mindenképpen szükségesek.

Könyvünket bátran ajánljuk a játékos Harry Potter birodalom kezdőinek, de a haladóknak is - ha már végig is játszották a játékokat -, hiszen mindkét csoport temérdek információt és érdekességet találhat kedvenc játékairól.

ISBN 963 873 210 5

ÁRA: 2500,- Ft

www.gamemaster.hu